

AMIGA



4/95

AMIGA
JOKER

ZOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

*Deutschlands
meistgekauftes
Amiga
Magazin!*

B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8300,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 4 APRIL '95
4 399114 907005 04

KOMPETENT GETESTET

**ALL TERRAIN
RACING
AKIRA
DEATH MASK
BASE JUMPERS
WHIZZ**

SCHON GESEHEN

**WHALE'S VOYAGE II
HOLLYWOOD PICTURES
DER REEDER**

MIT DABEI

**CD-SONDERTTEIL
APRIL-GAGS
PREISAUSSCHREIBEN
INTERVIEW:
BRUCE STERLING**



**GROSSE
MARKTÜBERSICHT**

**EROTIK
AUF CD**



KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
BASE JUMPERS • AKIRA
ALL TERRAIN RACING
SKELETON KREW
U.V.A.
!

Himmliche Spiele ab 1,50 DM

Brandaktuelle Neuheiten Frühjahr/Sommer 1995

1,50



Kill The Little Dudes Ein ausgereiftes Jump'n'Run-Game, bei dem es Ihre Aufgabe ist, die außerirdischen Mutanten und Androiden auf einem fernen Planeten zu "killen" und gleichzeitig die Brillanten aufzusammeln. Geschicktes Leiterklettern ist hier gefragt. Frei ab 12 Jahren! **Nr. 900**

5,-



Charlie Cool Ein ganz neuartiges Jump'n'Run-Game der Spitzenklasse. Erleben Sie eine kunterbunte Glitzerwelt, die verzaubert. Auf der Suche nach versteckten Goldstücken begegnen Sie Marienkäfern, Schnecken, Würmer, Sprungfedern, Falltüren... Grandioses Kinderspiel! **Nr. 940**

3,-



Bowling Ein erstklassiges Bowls-Spiel für 1-8 Mitspieler. Wunderbare Grafik und 100% realistische Geräusche, die digitalisiert wurden, zeichnen dieses perfekte Spiel aus. Sie stoßen die Kugel mit der Maus in Richtung und Kraft. Eine Steuerung wie in der Realität. **TOP-HIT Nr. 930**

10,-



Hellzone Ausgereiftes Ballerspiel. Blitzschnelle Reaktion ist hier gefragt. Raumschiffe, außerirdische Skelette, Raumwürmer, blutgefüllte Eingeweide und Weltraum-Minen greifen Ihr Raumschiff an. Verschiedene Landschaften, toller Action/Grusel-Sound. **BALLERHIT 1995 Nr. 960**

10,-



German Trucking Ausgereiftes High-End-Strategie-Spiel für 1-4 Spieler in noch nicht dagewesener Qualität. Mit deutschen Straßenkarten in perfekter Grafik. Weltweit bestes Truckspiel! Mit echten LKW-Fotos. Bewegen Sie Ihre LKW sicher durch Deutschland. 2 Disketten **Nr. 961**

10,-



Raumflug 2001 Ein Raumschiffsimulator der Extraklasse. Sie sehen alles aus der Sicht des Cockpits. Mit rasender Geschwindigkeit fliegen Sie in die 3D-Tiefe des Weltalls hinein. Weichen Sie den heraneilenden Meteoriten aus und schießen Sie scharf. Mit Aufprallerschütterung. **Nr. 962**

1,50



Advanced Tetris Das wohl beste Tetris fast zum Preis einer Leerdiskette. Greifen Sie zu. Garantierte, stundenlanger Spielgenuss. Wahlweise "Classic" oder "Crazy" Game. Musik oder Soundeffekte. Spielfeldgröße und Spielstärke völlig stufenlos einstellbar. **Nr. 901**

3,-



Flag Rally Ein Autorennen für 1-2 Spieler. 10 Course zur Auswahl. Bis zu 9 Runden werden gefahren. Wahlweise kann gegen den Computer oder einem 2ten Spieler gefahren werden. Mit Gangschaltung und realistischen Motorgeräuschen. 1- oder 2-fach Unterteilung des Screens. **Nr. 931**

5,-



Colonial Conquest II Das ultimative Weltraum-Strategiespiel für 1-2 Spieler. Ähnlich dem Spiel "Civilization". Ziel ist es, eine eigene Zivilisation, Waffensysteme und Raumschiffe im Universum auf 26 erdähnlichen Planeten anzusiedeln. Auch auf Festplatte zu installieren. **Nr. 941**

3,-



Top Hat Willy Jump'n'Run-Game der kniffligsten Art. Auf der Suche nach Gummibärchen schwirren überall Feinde und Hindernisse wie Hasen, Bälle, Mäuse, Autos, Scheren umher. Willy kann laufen, springen, Treppen steigen oder hüpfen. Genial für Kinder oder für lange Abende geeignet. **Nr. 932**

10,-



Fahre ihn zum Schrotthafen Nachdem Sie sich Ihr Vehikel (PKW, LKW, Bus oder Panzer) zusammengebaut haben, gilt es, auf einer Piste das gegnerische Fahrzeug durch Kollision vollständig zu demolieren. Mit Reifenspuren, Blechhaufen, Feuer! Optionen für weitere Pisten vorhanden. **Nr. 963**

5,-



Marbleious Lenken Sie Ihre Murmel durch das schnelle Setzen von Schildern/Pfeilen zum Ziel. Doch Vorsicht: Durch Ablenkungs-Hindernisse und schräge Ebenen kann der Ball schnell vom Kurs abkommen und in die Tiefe stürzen. Ein Wahnsinnsparade 6 Level-Version. **Nr. 942**

5,-



Indiana Jones und der Schatz der Mayas. Eine völlig neue Version des Spiels: In einem Nazi-Bunker des Dschungels muß er sich behaupten. 3D-Grafik-Adventure mit 360-Grad-Rundumbewegung. Mit vielen Rätseln, Fallen, Animationen und Samples. Ab Kick 2.0 und 2 MB RAM. **Nr. 943**

5,-



Indiana Jones und der Schatz der Mayas. Eine völlig neue Version des Spiels: In einem Nazi-Bunker des Dschungels muß er sich behaupten. 3D-Grafik-Adventure mit 360-Grad-Rundumbewegung. Mit vielen Rätseln, Fallen, Animationen und Samples. Ab Kick 2.0 und 2 MB RAM. **Nr. 943**

Jedes Spiel nur 3,- DM

910 **Two'n** Gut aufgemachtes Tron-ähnliches Spiel für 1-2 Spieler. Suchen Sie die Ausgänge.
911 **Matrix Blaster** Superschnelles Action/Reaktions-Spiel ähnlich dem bekannten Tron.
912 **Laser Bike / Laser Car** 3 schnelle Spiele: Tron mit 6 Motorrädern und Autorennen.
913 **Farben Senso** Springen Sie in korrekter Reihenfolge dem kleinen, schlauen Willi nach.
914 **PacMan Return** Er ist wieder da... Neuauflage von PacMan. Super Grafik plus Editor.
915 **Xeno Star** Galaktische Ballerei mit Meteoritenaufrall, Radarschirm und Sprachausgabe.
916 **Nuclear Atoms** Denkspiel rund um Atome.
917 **White Rabbit** Lustiges Denkspiel: Führen Sie einen weißen Hasen über Blockhindernisse.
918 **Slime** Fressen Sie den aufquellenden, ekeligen, grünen Schleim in Labyrinthen auf.
919 **Artillerus** Steuern und kontrollieren Sie Ihr Artillerie-Geschütz wie ein Profi.
920 **Megaball V2.1** Stark verbesserte Version des Breakout-Hits! Der Neuzeit-Renner für 1995!
921 **Lool-O-Loop** Montieren Sie offene Schleifen zu einem geschlossenen Ganzen zusammen.
922 **Boggle** Das altbekannte Wortratespiel für 1-3 Spieler jetzt als Computerversion.
923 **Star Base 13** Vernichten Sie alle Eindringlinge aus Ihrer Raumstation. 2 Disks für 3,-
924 **Brainbow** Kompliziertes Denkspiel für Kluge Köpfe. Bunte Blöcke richtig kombinieren.
925 **Danger Mouse** Verhindern Sie eine Entführung. Doch es treten Probleme auf. Ab 6!
926 **Black Jack** Völlig neue Umsetzung des bekannten Spiels. Top Grafik und viele Optionen.
927 **Ooze** Ein Knobelspiel. Schleimen Sie die gegnerischen Felder mit Ihrer Farbe ein.
928 **Disc** Ein originalgetreuer Geldspielautomat. Incl. Sonderspiele, Risikotaste und Wettkampf!
929 **Donkey Kong** Der große Spielhallenhit! Retten Sie Ihre Freundin, die entführt wurde.



**UNIVERSUM
SOFTWARE**

Bärenndorfstr. 24 A

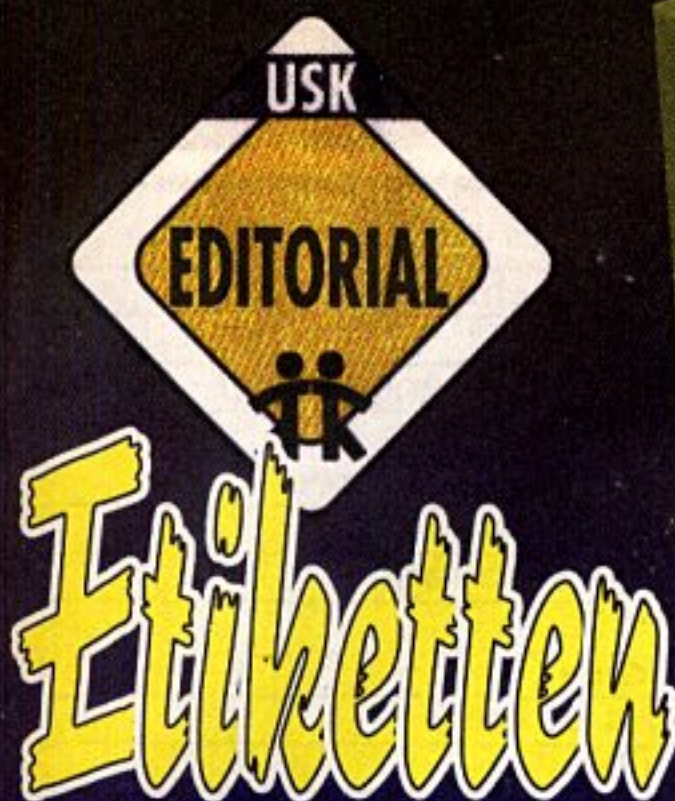
46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 67 27

Fax: 02871 / 186 150 186

Erleben Sie brandaktuelle TOP-Neuheiten der besten Spiele. Alles voll spielbare Versionen. Bei einigen Spielen sogar Update-Möglichkeit. Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben. Versandkosten: Bar-Vorkasse: 0,- DM Scheck-Vorkasse: 6,- DM Nachnahme: 10,- DM Ausland: Bar: 0,- DM Scheck: 15,- DM Keine Nachnahme. Mindestbestellwert: 10,- DM Händleranfragen willkommen

902 **Jim's Video Poker** Ein Pokerspiel mit allem drum und dran. Zum Sensationspreis von nur 1,50
903 **Dr. Strange** Plattformspiel mit Leitern, Monstern... Vernichten Sie die Gen-Manipulation! 3,-
904 **Smurf Hunt** Jagen und vernichten Sie alle Schlümpfe im Schlumpfdorf. Spitzenpreis: Nur 1,50
905 **Ghost Mine** Durchsuchen Sie Minen nach Diamanten. Für Boulder-Dash-Fans!!! 1,50
906 **Adventure of Norris** Jump'n'Run-Game im dunklen Untergrund mit gruseligen Wesen. 5,-
907 **Bounce'n'Blas** Schnelles Jump'n'Run-Game mit bunter Grafik, wilder Ballerei und Säure. 5,-
908 **Nemesis** Schließen Sie gegnerische Spielsteine mit eigenen ein. Dann gehören alle Ihnen. 3,-
909 **Supra Schach 95** Ein reifes und spielstarkes Schachprogramm mit über 100 Einstellungen. 5,-
910 **Brainy** Das große Familienspiel mit Wissensfragen aus zahlreichen Sparten. 1-6 Spieler. 10,-
911 **Erotik Puzzle** Puzzeln Sie, was das Zeug hält... und Sie sehen Damen völlig ohne Zeug. 1,50
912 **Virtual World** Bewegen Sie sich frei in 3 Dimensionen in echter Vektor-Grafik. **SUPER!** 5,-
913 **Scorched Tanks** Sie kontrollieren über ein Computerterminal bis zu 60 Waffensysteme. 10,-
914 **Familien Solitaire** Das Kartenspiel für die ganze Familie für 1-4 Mitspieler. Schöne Grafik. 5,-
915 **BUND!** Sie erhalten den Musterungsbescheid! Was nun? Grafikadventure über 2 Disks!!! 10,-
916 **Top Secret** Ein Action-Jump'n'Run-Spiel, das besonders für Kinder ab 3 geeignet ist. 3,-
917 **Vektor Storm** Weltraumballerspiel. Verteidigen Sie Ihre galaktischen Sektoren. 3D-Grafik! 10,-
918 **E-Type** Schießen Sie alle Meteoriten und fremde Raumschiffe ab. Rundum-Scrolling. 10,-
919 **TRAX** Platzsparendes Anordnen von Spielblöcken ähnlich wie bei Tetris. 10,-
920 **Psycho Toad** Vernichten Sie Sie alle "Bazookabears" in der "Slime-Zone"! 5,-
921 **Coordination** Mit einem Schläger müssen Sie einen Ball kollisionsfrei zum Ziel bewegen. 10,-
922 **Astro Trek** Action-Flug-Missionen mit Enterprise. Digi-Bilder, Original-Sounds, Sprache... 20,-
923 **Wörterraten** Einige Buchstaben sind vorgegeben. Ähnlich dem Sat-1 "5 mal 5"! Mit Editor. 10,-
924 **Seed of Darkness** Grafikadventure mit allen Features. Mit komfortabler Mauseuerung. 5,-
925 **Digital Ninja** Kampfsportspiel mit fernöstlichen Spitzen-Hintergrundbildern. Ab 16 Jahren! 20,-
926 **Super Lemmings 95** Ganz neuartig! Mit Preßluftschlämmern, Wurfbrücken, Ufos... 20,-
927 **Match Patch** Jump'n'Run-Spiel für Kinder. Am Fallschirm fällt der Tennisball durch Levels 10,-
928 **Slam Ball** Managerspiel rund ums Tennis. Reporter-Kommentare und eigene Spieler. 10,-
929 **Car Racing** Autorennen für 1-2 Spieler mit Reifenquietschen und Autorundumdrehung. 10,-
930 **Pferderennen** Bieten Sie mit und erleben Sie ein aufregendes Rennen. 1-7 Spieler. 5,-
931 **Mimic** Gedächtnisspiel: Auf 100 Feldern blitzen einige kurz auf. Klicken Sie in richtiger Reihenfolge nach. 5,-
932 **AntWars** Eine Bazooka-bewaffnete Kampfameise ballert alles nieder. Voll abgedreht!!! 10,-
933 **Tanx'n'Stuff** Anti-Kriegsspiel mit Panzern. 4 Bildschirme auf einmal sichtbar. 1-4 Spieler. Ab 18! 20,-
934 **Rambo 95** Neuauflage: Harte Waffen! Mit Killerrobotern und Pfeilen. Brutal, ab 21 Jahren! 20,-
935 **X-Mas Time** Für Kinder: Geschenke auf Plattformen sammeln und bloß nicht hinfallen. 1,50
936 **Chaneques** Lustiges Lemmings-ähnliches Spiel mit Motorsägen und Zwergen. 2 Disketten. 20,-
937 **Doom** für Kinder Eine harmlose Variante aus der Vogelperspektive. Mit Säuren, Früchten... 20,-
938 **Pingwyne** Verschieben Sie als Pinguin Eisblöcke und treffen Sie so PacMan-Figuren. 10,-
939 **Krieg der Sterne** Futuristisches Science-Fiction-Spiel. Kontrollieren Sie Ihre Raumschiffe. 20,-
940 **Zauberwürfel** Sagenhaft aufgemachtes Knobelspiel. 100 Level, Profi-Grafik, 2 Disks. **TOP** 20,-
941 **Beetle** Lustiges Kinderspiel ab 3 Jahren mit bunten Spielfiguren. 30 Level-Version. 10,-
942 **Star Wolds** Weltraum: Ähnlich wie bei Space Taxi müssen Sie Astronauten retten. 2 Disks. 20,-
943 **Pom Pom Gunner** Mit einem Flag-Geschütz müssen Sie Flugzeuge vom Himmel holen. 10,-
944 **Mine Hunt** Spiel für die Workbench: Räumen Sie geschickt das Minenfeld. 10,-
945 **Strip Poker** Ein Spiel mit digitalen Fotos, Animationen und Stöhnen! 1 MB Chip, 0,2 MB Fest Ab 18! 20,-
946 **Pengo** Verschieben Sie eiskalte Blöcke und zerquetschen Sie die PacMan's. Für Kinder. 5,-
947 **Galaga Deluxe** Das wohl schnellste und bekannteste Ballerspiel als Neuauflage. 10,-
948 **Star Wars Fire** Zwei Gegner wollen die letzte Energiestation des Delta-Systems erobern. 10,-
949 **Blast of Strike** Hervorragendes Actionballerspiel mit Flug über Raumstationen. 20,-
950 **USA Kid** Ein Lernspiel rund um die Vereinigten Staaten, Politik und Geographie. 3,-



Seit ziemlich genau einem Jahr vergibt die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) Altersfreigaben für Computerspiele; bestimmt seid Ihr bereits über die weiß-gelben Packungsaufkleber, die vor allem auf CD-Games prangen, gestolpert. Nun ist der Verein aber ins Kreuzfeuer öffentlicher Kritik geraten – die renommierte Wochenzeitung „Die Zeit“ brachte vor kurzem einen umfangreichen Artikel, in dem der USK Inkompetenz, Amtsanmaßung und ein allzu augenfälliger Schulteranschlag mit dem Hersteller-Verband VUD vorgeworfen wurde. Was ist dran an den Schmähungen?

Nun, zunächst einmal vergeben die selbsternannten Jugendschützer tatsächlich bloß Empfehlungen, da es ihnen im Gegensatz zum Film-Pendant FSK zumindest vorläufig noch an einer gesetzlichen Legitimation mangelt. Indessen war es aber schließlich einer der Grundgedanken, mit dieser Institution der bereits im Raum schwebenden Initiative des Gesetzgebers zuvorzukommen. Es bestanden nämlich u.a. Überlegungen, die FSK mit dieser Aufgabe zu betrauen, doch wäre man dort mit Sicherheit auch nicht kompetenter vorgegangen: Bis auf ein paar anfängliche Ausreißer (etwa, daß „Monkey Island 2“ erst ab 12 Jahren freigegeben wurde) gehen die Entscheidungen der USK durchaus in Ordnung. Wer weiß, ob die Digi-Laien der FSK da nicht mehr Böcke geschossen hätten?

Andererseits darf man vermuten, daß die Motive des VUD, dessen Mitglieder (also nahezu alle Branchenriesen wie Rushware, Bomico, MicroProse etc.) sich letzten September verpflichteten, alle Neuerscheinungen zur USK-Prüfung einzureichen, nicht nur von uneigennütigen Jugendschutzgedanken geleitet waren – vielmehr hält der Verband mit den offiziellen Aufklebern auch ein wunderbares Druckmittel gegen die ungeliebten Direktimporteure in Händen! In diesem Zusammenhang stimmen Rundbriefe, wo mit rechtlichen Schritten seitens der Behörde gedroht wird, sollte noch Software ohne USK-Sticker im Handel angetroffen werden, dann doch ein wenig bedenklich. Denn wie hat es „Die Zeit“ so schön formuliert: Die Behörden werden kaum für ein paar Großvertriebe die Marktbereinigung besorgen...

Abschließend würde mich noch Eure Meinung zur USK brennend interessieren; falls Ihr eine habt, dann schreibt mir doch einfach an die Mailbox. Falls nicht, wünsche ich Euch trotzdem viel Spaß mit der neuen Ausgabe. Und fällt mir nicht auf sämtliche Aprilscherze herein!

Euer **Michael**



AKTUELL: Unsere heißen Previews stehen diesmal ganz im Zeichen der Wirtschaftssimulation, denn es warten erste Infos und Bilder zu **HOLLYWOOD PICTURES**, **DER REEDER** und dem futuristischen **WHALE'S VOYAGE II**! Regisseure, Seefahrer und Walfänger treffen sich auf den

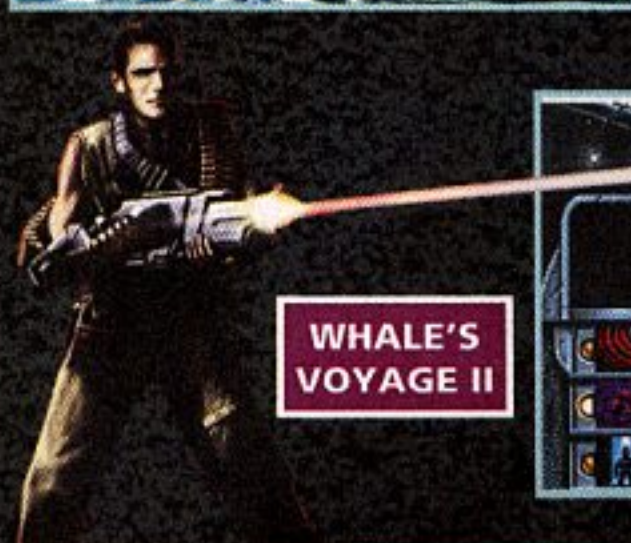
Seiten 12, 13 und 72/73



DER REEDER



HOLLYWOOD PICTURES



WHALE'S VOYAGE II



ORIGINELL: Schon mal von einem Actiongame für Bungee-Jumper gehört? Oder von einem Hüpf-Hasen auf Iso-Plattformen? Nein? Dann nichts wie ab zu den Tests von **BASE JUMPERS** und **WHIZZ** auf den **Seiten 20 und 32/33**

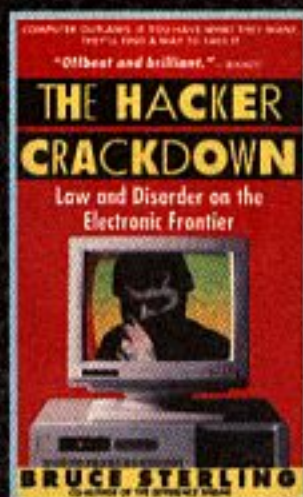


BASE JUMPERS



WHIZZ

SPEZIELL: In dieser Ausgabe findet Ihr hinterhältige **APRIL-SCHERZE**, die aktuelle **IN/OUT-LISTE DER LESER**, ein irres **PREISAUSSCHREIBEN** (CD³² und von David Braben signierte Games zu gewinnen!) sowie das **EXKLUSIV-INTERVIEW MIT BRUCE STERLING**, dem weltberühmten Cyberpunk-Papst! Checkt die **Seiten 6, 42, 43 und 84/85**



LITERATUR-PROMINENZ IM INTERVIEW: BRUCE STERLING

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	10
Preview:	
Hollywood Pictures	12
Der Reeder	13
Whale's Voyage II	72
Newsflash:	
Baldies	14
Paws of Fury	14
Mailbox	24
Krieger-Comic	30
Up & Down	40
Special:	
In/Out-Liste der Leser	42
Preisausschreiben:	
Die Frontier-Competition	43
PD-Box	44
Crack	46
Demo Galerie	48
Seitenhiebe	50
Ruhmeshalle	52
Brork-Comic	52
Know How	53
Know How Index	68
Der große Sonderteil:	
Amiga CD-Joker	69
Marktübersicht:	
Erotic auf CD	74
Joker Galerie	80
Impressum	82
Interview:	
Bruce Sterling im Gespräch	84
Aktion Lesertest:	
Battletoads	86
Klassiker:	
The Colony	91
Budget-Bühne	92
Joker-Comic	94
Marktübersicht:	
Amiga Literatur - Teil II	96
User Club:	
Interactive Movie Creator	99
Joker Index	100
Kicker-Cup	102
Radio- und TV-Tips für Freaks	104
Kleinanzeigen	105
Computer-ABC	110
Stromausfall:	
Neue Abenteuermodule, Ergänzungen & Quellenbände zu Earthdawn, Shadowrun, BattleTech und Vampire	112
Coin Op	114
Joker-Shop	116
Vorschau	118
Inserenten	118
Bezugsquellen	118

Games im Test

Abenteuer

Dragonstone auf CD	76
Valhalla 2	18

Action

Akira	36
Alien Feed	38
Death Mask	22
Shadow Fighter (AGA-Version)	90
Skeleton Krew auf CD	77

Geschicklichkeit

Base Jumpers	20
Whizz	32

Simulation

Theme Park auf CD	78
-------------------	----

Sport

All Terrain Racing	16
Soccer Superstars	88

Verschiedenes

Arcade-Spiele	114
Brettspiele	112
Budget-Spiele	92
PD-Games	44

RASANT: Bei **ALL TERRAIN RACING** geht es über Stock und Stein – in einem brandneuen Rennspiel der Action-Profis von Team 17! Laßt die Reifen qualmen, der Testlauf startet auf den **Seiten 16/17**



ALL TERRAIN RACING

SEXY: Alles, was Ihr schon immer über Digi-Sex wissen wolltet, aber nie zu fragen wagtet, steht in der großen Marktübersicht **EROTIK AUF CD!** Im **AMIGA CD JOKER** werden diesmal also Männerträume wahr, und zwar auf den **Seiten 74/75**

TITELSTORY

TITELSTORY

TITELSTORY

TITELSTORY



EROTIK AUF CD



HART: Um sich an **DEATH MASK**, den ersten „Duum“-Ableger am Amiga, zu wagen, muß man hart im Nehmen sein – was auch für die Versoftung des Kult-Comics **AKIRA** gilt, wenn auch aus anderen Gründen. Welche das sind, erfahrt Ihr auf den **Seiten 22 und 36/37**

TITELSTORY



AKIRA



DEATH MASK



Ein Service von CompuTel und Editorial Services 12. Sek. - 0.23 DM

WIKKER

SCHORSCH ON AMIGA

Nicht von Pappe, was unser Leser Christian Heitzer da auf die Beine gestellt hat: eine astreine Versoftung unseres Paper-Rollenspiels „Dungeon Blaster IV – Schorsch on Fire“ aus der letzten Jubiläumsausgabe!

Am Amiga präsentiert sich das Gaudi-Abenteuer mit hübschen Charakterporträts, feiner Maussteuerung, viel passender Heavy-Musik und den Originaltexten der Joker-Redaktion – was uns ziemlich beeindruckt hat. Zwar verlangte unser Vorabmuster noch 1,5 MB RAM und eine Festplatte, der End-Schorsch

soll aber auf jedem Amiga zur Tat schreiten und kann entweder im PD-Handel (Spielekiste-Serie) oder direkt beim Autor bezogen werden. Hier seine Nummer: 09946/474.



MASSIG MATTEN

Derzeit gibt es jede Menge neuer Rollflächen für Eure Maus: Boeder liefert für 9,95 DM pro Stück verschiedene Disney-Motive, Mouse-Pads mit Bildern für „Das Magische Auge“ und solche, auf denen edle Jaguar-Automobile prangen. Oder Ihr legt noch einen Zehner drauf und schlägt beim Angebot von Stockey zu – es besteht aus den Sternzeichen in Form von Comic-Mäusen oder witzigen Grußkarten-Designs zu allen Anlässen wie Geburtstag, Ostern oder Weihnachten. All diese netten Geschenkideen gibt's im Fachhandel.



NEUE REISEFÜHRER

Wer sich auf seinen Reisen über den Datenhighway nicht verzetteln will, wird im Buchhandel fündig: Drei neue Bände wollen Euch über die Ein-, Ab- und Ausfahrten zu Internet und CompuServe informieren.

So beschreibt der **Internet-Reiseführer** (tewi Verlag, 59,- DM, ca. 250 Seiten) von Peter Lokk und Axel Granel recht anschaulich alle Aspekte des populären Netzes, beschäftigt sich mit E-Mail-Adressen, Foren, dem World Wide Web und Gopher. Außerdem enthalten ist eine CD-ROM mit Adressen und Telefonnummern sowie ein Schnupper-Account mit Zugang zu einigen

News-Gruppen. Das passende Adreßbuch zum Thema liefern Christine Maxwell und Czeslaw Jan Grycz unter dem Titel **Internet Yellow Pages** (Markt & Technik, 69,- DM, ca. 750 Seiten); hier finden sich Beschreibungen aller Dienstleister-Anschlüsse sowie ein kurz zusammengefaßter Gesamtüberblick zum Internet. Wer sich mehr für CompuServe interessiert, greift zu Richard Wagners **CompuServe – Einführung und Überblick** (Markt & Technik, 49,- DM, ca. 390 Seiten), quasi dem Gegenstück zum „Internet-Reiseführer“ – allerdings ohne CD und mit Schwerpunkt auf der Netz-Nutzung unter „Windows“.



GUT GEFILTERT

Vom vielen Zocken habt Ihr zwar langsam Augenschmerzen, aber leider nicht das Geld für einen neuen Monitor? In solchen Fällen verspricht Boeders neuer „Premium Filter“ Abhilfe!

Das Teil ist für 14"- und 15"-Glözen gleichermaßen geeignet, besteht aus optisch beschichtetem Glas und reduziert sowohl die Reflexionen als auch die statischen Aufladungen um satte 95 Prozent. Zudem erhöhen sich der Kontrast und die Bildschirmauflösung, während das Bildschirmflimmern gesenkt wird. Dank eines Universal-Hängesystems geht der Ein- bzw. Vorbau auch ohne unschöne



Klebestreifen oder Klettbander problemlos vonstatten, die Investition von 99,- DM (teurere Ausführungen sind ebenfalls zu haben) sollte man sich und seinem Monitor also schon gönnen.

Profi-Software ab 4,50 DM

Die gigantische Fundgrube für Anfänger und Profis

Computer Center Bocholt



Lieber Amiga-Freund,

herzlich willkommen zu einem weltweit einmaligen Softwareangebot, daß Sie jetzt zu einem noch nie dagewesenen günstigen Preis erwerben können. Wir bieten Ihnen die besten Spiele und die aktuellsten Anwenderprogramme. Sie erhalten also garantiert Qualität statt Massenware. Sämtliche Software ist auf Lager und wird meist innerhalb von nur einem Tag ausgeliefert.

- Alle Programme laufen selbständig und ohne Vorkenntnisse.
- Vollständige Virus- und Error-Freiheit.
- Alles Vollprogramme (keine eingeschränkten Demoversionen) und lauffähig auf allen Amigas (sofern nicht gesondert angegeben).
- Umtauschgarantie bei Hard- und Software-Problemen.
- Überwiegend deutsche Programme mit deutschen Anleitungen.

Am alten Wehr 2
46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 66 25

Fax: 02871 / 18 66 26

Versandkosten:
Inland Bar: 0,- DM
Inland Scheck: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland Bar: 0,- DM
Ausland Scheck: 15,- DM
Ausland keine Nachname

Leerdisketten
Zum mitbestellen:
10er Pack
Nur 6,50 DM

Jedes Spiel nur
4,50 DM

Jedes Programm nur
4,50 DM

Jedes Spiel nur
5,90 DM

Jedes Programm nur
5,90 DM

Top Spiele

- 500 Glücksrund 2.0
- 501 Helicopter Mission
- 502 Frösche Über Straßen und Wasser.
- 503 Backstage Werbespiel/Liveclub
- 504 Das Pepsi Game
- 505 Skat perfekt
- 506 Billard Perfekte Billardsimulation.
- 507 Telekommander II
- 508 Energie Manager
- 509 Karate Fighter in fremden Weiten.
- 510 Winning Post
- 511 Diplomacy Strategieschlacht
- 512 Evil Tower Top Abenteuerspiel.
- 513 China Challenge
- 514 Tricky Quicky Nesquik-Game
- 515 Telekommando
- 516 Bi-Fi II (Action in Hollywood)



- Der Nachfolger ist da: Ein neues Grafik-Adventure!
- 517 Space Walker Erkunden Sie mit einer Raumkapsel ein altes Raumschiff mit vielen Labyrinth und Abenteuern.
 - 518 Mine Trasher Geschicktes Steuern eines Raumschiffes in verzwickten Labyrinth. Spielt im Jahre 2008!
 - 519 Boggle Aus wildem Buchstabensalat sinnvolle Wörter zusammensetzen. 1-3 Spieler, 13 Musikstücke !!!
 - 520 Insectoids 2 Gnadenloses Abbalen aggressiver Insektencharen.
 - 521 Hot Blox Neuartige Tetris-Variante.
 - 522 5 Gewinn! 225 Felder, 1-2 Spieler.
 - 523 Arena 2 Roboter bekämpfen sich.
 - 524 Silver Blade Ihre Aufgabe ist es, im Jahre 2076 die eingedrungenen außerirdischen Wesen z.B. mit dem Diserjet zu erledigen! Top Abenteuergame.
 - 525 Tony im Kellogg's Land



- Hat eine super Wertung in Amiga Games 9/94 !!!
- 526 Zombie Apocalypse III Neuauflage von 1994: Sehr reelles Spiel wie im echten Videofilm. Versuchen Sie, alle Zombies zu erledigen. Freigegeben ab 18 Jahren.
 - 527 Ghost Mines Geisterhaftes Boulderdash.
 - 528 Black Jack Mit ansprechender Grafik.
 - 529 ZEUS - The Game Kniffliges Denkspiel mit bunten Spielsteinen.
 - 530 Task Force Strategisches Kriegsspiel: Sie können Ihre Männer mit 10 Waffenarten, Messer oder Minensucher ausrüsten.
 - 531 LCD Dreams Videospielsimulator mit 4 tollen, lustigen Spielen: Octopus, Parachute, Fire Attack und Oil Panic!
 - 532 Cookie Lustiges Kinderspiel mit Figuren aus der Sesamstraße.
 - 533 Thunder Tron Das Schnellste.
 - 534 High Octane Autorennen für 1-2 Spieler mit Wahnsinns-Grafik und echten Video-Animationen der Superlative.

Händleranfragen erwünscht

Top Anwenderprogramme

- 535 Amiga World Shareware-Datenbank mit Informationen zu allen Ländern der Welt (Einwohner, Fläche, Lage, Kapital, Währung, Nummernschilder usw.)!
- 536 Directory Opus Professional



- Das Profiprogramm zum Kopieren von Files, Anzeigen von Bildern, Fonts... Jedoch ohne Hochglanzverpackung, dafür aber nur 4,50 DM !!!
- 537 Astrologic Horoskope, Analysen... Test Amiga-Magazin 3/94: gut
 - 538 Bibel Quiz
 - 539 Fahrshule
 - 540 Überweisung
 - 541 Business-Disk I
 - 542 Rechtschreibprüfer
 - 543 Wörterbuch + Top Shareware-Engl.-Deutsch-Engl.-Übersetzer !!!
 - 544 ProFakt Fakturierung/Rechnungen
 - 545 ProFibu Finanzbuchhaltung
 - 546 ProData Datenverwaltung aller Art.
 - 547 Streckenplaner (Ab OS 2.0) 'Amiga Route' ist der ultimative Shareware Streckenplaner, der so bekannt wie professionell ist. Gibt jede Strecke in Wort und Grafik aus. SuperZoom!



- 548 Geheimdisk Alle deutsche Bankleitzahlen, KFZ-Kennzeichen und Radio-Frequenzen. Wußten Sie eigentlich schon, auf welcher Frequenz die Space-Shuttle den Funksprechverkehr abwickelt. Nein? Diese Disk hilft!
- 549 Frustrkiller (Ab Kick 2.0) Auf Workbench zu installieren: Explosionsgeräusche oder Maschinengewehrshallen beim Anklicken usw...
- 550 Mini-Maxi-Video Neuartige Shareware-Videoverwaltung.
- 551 Boot-Intro-Maker-Disk Installiert div. Text/Grafik-Intros im Bootblock.
- 552 Cover Master Erstellt meisterhaft Aufkleber für Audio-Kassetten.
- 553 Kalender Druckt beliebige Jahre.
- 554 Master Copy Kopiert sogar zwischen Disk und Festplatte. SUPER!
- 555 3D Icons Über 50 Icons für die Workbench! Tolle 3D-Grafiken für alle Zwecke.
- 556 Disk Arzt & Crack Vielseitiger Diskettenreparierer und Diskmonitor.
- 557 Hardwareschaltpläne C64-Kabel, Stereo-Sound-Sampler, 4 Joys, Midi...!
- 558 Fake Memory Simuliert eine Speichererweiterung (Fast-MEM). Dadurch laufen wieder viele ältere Programme auf dem A500/A1200/A4000! Einfach genial.
- 559 Termite Spitzen DFU-Programm mit allen Profi-Funktionen.
- 560 Quadra Composer Neuartiger Spitzenmusikeditor: Noteneditor, Spectrometer, Scope, Sample, Mixer, CD-Bedienung!
- 561 Daten Converter Disk Problemloses Austauschen von Texten, Daten und Programmen zwischen Amiga, PC, Atari, C64 usw...!
- 562 Datenbankverwaltung Verwaltet alles wie Adressen, Videos, Briefmarken...!

Top Spiele

- 600 Superwort Tolles Wörterraten. Mit Anims und Sprachausgabe.
- 601 Manager Simulator Komplexe, realitätsnahe Shareware-Simulation für Junior-Manager. Finanzierung, Produktion, Vertrieb, Erlöse, Marktanteile... Top Grafik, saubere Menüs.
- 602 Galaga Deluxe Das bekannte Weltraumballerspiel mit neuer Grafik, tollen Explosionseffekten, Top 20-Highscoreliste, Wapsprung usw... Einfach ein SUPERSPIEL!
- 603 LED Clones Maschinengewehr-Straßen-Nahkampf. Ab 18 Jahre!
- 604 Pengo 2 Als Pinguin durch Labyrinth. Ähnlich wie Pac Man.
- 605 Exit 13 Gleiche Steinchen aufeinander schieben. Denkspiel.
- 606 Desert Defender Flugzeugabwehr. Plus 3 Gratisispiele auf der Disk.
- 607 Numerix Ein First Class-Knobelspiel. 4 grafische Ebenen.
- 608 Universal Racer Autorennen aus der Vogelperspektive. Verschiedene Fahrzeuge und Course zur Auswahl.
- 609 Dictator Herrschaft über England.
- 610 Black Dawn Kampfspiel im 3D-Labyrinth. Super 3D-Grafik.
- 611 Assault & Crime Attack



- 2 Spiele: Gnadenlose Schießereien mit Gangstern.
- 612 Kreuzworträtsel Fast 50 Rätsel mit je 54 deutschen Fragen !!
 - 613 Turbo Hockey Schnelles Eishockeyspiel für 1-2 Spieler.
 - 614 Overlander Mit einem Mondauto erkunden Sie einen fremden Planeten. Es lauern Ufos und seltsame Dinge auf.
 - 615 Fatal Mission II Hervorragendes Weltraumballerspiel mit sagenhafter Grafik von Planeten, Raumstationen oder Meteoriten.
 - 616 STAR TREK THE NEXT GENERATION
 - 617 Knights Mittelalterlicher Kampf mit Schwert/Axt für 2 Spieler.
 - 618 Dynamite Warriors 1-5 Spieler. Labyrinth, Bombenlegen, Mauersprengung.
 - 619 Mega Bomber Wie Bomb Pac.
 - 620 Dämonen Friedhof Außerst gruseliges Jump'n'Run-Game mit Leichen, Zombies, Skeletten, Hexen, Hunde ohne Köpfe...!
 - 621 Crazy Cross Cars 1-3 Spieler, 10 Pisten, Achterbahnen, Autosprünge.
 - 622 Die spektakuläre Flucht Fliehen Sie aus einem todskurigen Gefängnis.
 - 623 Psycho Santa Ein Psycho-Weihnachtsmann legt mit seinem Schlitten über die Welt. Action/Geschick.
 - 624 Wipe Out! Eines der ausgeflipptesten Ballerspiele mit Parallax-Scrolling, Rundumsteuerung, Radarschirm usw...!!!
 - 625 Doom Der PC-Renner jetzt für Amiga!
 - 626 Mega Block II Ein tetrisähnliches Spiel mit selten professioneller, fetziger Musik und freundlicher, heller Supergrafik.
 - 627 Aliens Gefährliche Wesen besiegen.
 - 628 Girl Actions Kein Kommentar.
 - 629 Karate Wurm II Kampfspiel.
 - 630 Harrier Attack Raketenballern.

Top Szenen-Demos

- 631 Cappella (Ab Kick 2.0) Das Original "U got 2 let the Music". Einfach Top!
- 632 Die Entensprengung Lustiger, kleiner Trickfilm in der Badewanne.
- 633 Spheres Umwerfende Musik-Dia-Show mit traumhaften



- Play-Tracing-Bildern.
- 634 Sequential Ein in der Amiga Joker 9/94 gekröntes Spitzendemo.
 - 635 Rampage Megademo mit Echtzeitflügen über Berge, tollen Grafik-Feuerwerken, Wasserwürfel, Top Musik usw...!
 - 636 Fatal Morgana Fetzender Musik-Clip mit Plasma, verschiedenen tanzenden Frauen, Uhren, Straußvogelanimation...!
 - 637 Full Moon (Nur A1200/A4000) Wohl bestes AGA-Megademo der neuen Zeit Sprachausgabe, voll realistische Gleitflüge über Berge, Labyrinthbegehung, Feuersimulator usw...!
 - 638 Real (Nur A1200/A4000) Top AGA-Demo mit Würfelstrudel, Vektorobjekte mit Holz als Textur, Enterprise-Kanal, Flug über Raumstation, Flug über Schlucht, Erotik-Grafiken...!
 - 639 Intel Outside (Nur A1200/A4000) Anti-PC-Demo mit Videoanimation eines Kindes, Frauengesicht-Zoomer, Comic-Bilder, Glasbruch...!
 - 640 Das Intel WC Nach einer PC-DOS-Simulation wird der Intel-Chip einfach im WC heruntergespült. Zusätzlich befinden sich auf der Disk das Demo "Eyes of Death" und "We Shave Ass", welches tolle E-Gitarren-Musik, Erdkugelsimulation und viele Effekte bietet.



- 641 Freitag's um 8:00 Uhr AGA-Demo für A1200/A4000 mit superschnellen Tunnelfahrten und Grafikspielereien. Als kostenloses Zusatz gibt's noch 2 weitere Demos und 8 Lieder.
- 642 Boggledop Demo mit Sprachausgabe, lustigen Comicfiguren, die auch sprechen. Von der besten Demogruppe - Sanity. Plus 7 weitere kostenlose Demos als Zugabe.
- 643 Horror Video Clips Motorsäge, Axt, Gewehr. Clips ab 18 freigegeben !!! Vorlauf, Rücklauf, Zeitlupe, Videorekorderbedienung.
- 644 Virtual Dreams II Videos von der Diskette: Sie sehen einen echten Videoclip mit Aufnahmen von Computeranlagen und die Verfolgung von weglauenden Personen.
- 645 In A Dream Demo mit Vector-Liebes-Szenen zweier Personen.
- 646 Twingo Home Erster Computer-Werbespot - Wie im Fernsehen -
- 647 Amnesty International Werbedemo mit Anti-grauseligen Fotos von Menschen.
- 648 Neural Assault



Trips, Kämpfe und Flüge in ferner Zukunft im Weltall. 10 Min. Show mit Anflug auf Raumbasis usw...!

Jedes Paket nur
9,90 DM

Bunter Mix

700 Orgasmus-Stöhnen Extrahart
Lustvolles Liebesstöhnen von 4 Frauen und 2 Männern in Hi-Fi-Qualität. Mit Knallhart-Schreien!!!

701 Mind Field

Auf 3 Disketten erleben Sie fetzige Hardcore Techno-Musik mit Grafik im Takt der Musik: Cubic, Future Shock, Liverman Remix, Sice Tacy, TripOnDiz, Anestia, NXicio!!!

702 Happy Hippo Songs

2 randvolle Disks mit 12 fröhlichen Profi-Songs.

Clip Arts Superlative

Die besten Sammlungen von Clip Art Bildern in höchster Qualität sauber nach Themen sortiert: (Je Pack ca. 50-100 Bilder)



703 Weihnachten 704 Kinder 705 Illustrationen



706 Sport 707 Tiere 708 Autos

Color Clips Superlative

Farbige Bilder bis 4096 Farben für alle Amigas und Malprogramme. Wahnsinns-Motive für jedermann:



709 Erotik-Motive 710 Grusel-Bilder



711 Feste, Freiheit, Comics 712 Computer & Büro



713 Tiere & Natur 714 100 Bilder gemischt

715 Witzecke

Heiße Blondinenwitze, einfach tierisch, Beziehungskisten, Ferienspaß...Tolle Witze zum Lesen und Ausdrucken.

716 Jahreshoroskop 1995

Die Diplom-Astrologin Therese hat exklusiv für uns ein spezielles Jahreskomplett-Horoskop für jedes Sternzeichen und jeden einzelnen Monat des Jahres 1995 entwickelt. Lesen und staunen Sie.

717 Die Flintstones

Das neue original "Jabba Dabba Doo"-Lied in voller Länge und in Hi-Fi Qualität auf 2 Disks. Wird wie von einer CD abgespielt.

718 Motorola Invaders

Bekämpfen Sie hunderte von Computerviren gleichzeitig. Hartes Ballerspiel mit viel Action und digitalisierter Hard-Rock-Musik-Begleitung. 2 Disks.

719 Golf spezial

Professionelles Golfspiel mit 16 Landschaften und detaillierter Steuerung. 2 Disketten. Spiel auf Rasen, Wasser, Straße und Sand!

720 Captain Bonus

Als intergalaktischer Polizist haben Sie Missionen in einer anderen Welt zu erfüllen. Ninja-Kampf-Spiel mit Höhlen-Hindernis-Welt-Erkundung.

721 Denver Duk

Lustiges Spiel für Kinder: Onkel Duk muß in einem Labyrinth Diamanten aufeinander schieben. Plus ein Gratis Kartenspiel "Shoot Pontoon" als Geschenk.

722 Smash Bang Wallop!

Resantes Auto-Cross-Rennen mit digitalisierten Motorgeräuschen, Frontalaufprall, Feuerball und quetschenden und dampfenden Reifen, die beim Einfahren ein Loch im Asphalt einbrennen.

Jedes Paket nur
19,- DM

Bunter Mix

750 Maximal Overdrive II
Nur für A1200, A1300, A4000: 3 Disketten mit einem 5 minütigen, echten Videofilm mit Ausschnitten aus Kinohits wie Star Trek und einem heißen Erotikfilm. Außerdem folgende Filme: Kirmes, Schlägerei, Schwertkampf. Danach gibt's noch Techno-Musik.

751 International Championship Wrestling SUPER



Mit Digi-Stimmen, 1-2 Spieler, div. Schwierigkeitsgraden und Top Grafik. 2 Disketten.

752 Kinder Olympiade



Die lustigsten Olympischen Spiele, die es je gab. Spaß-Garantie von 3 Jahren bis 95 Jahren. Mit lustigen Comicfiguren als Sportler und bunter Grafik. 1-8 Spieler können mitspielen. Mit Trainermodus und humorvollen Kommentaren.

753 Video Adventure - Nachbarn -



Spielen Sie interaktiv direkt in der bekannten Sat.1-Fernsehserie mit. Mit digitalen Bildern, gesampelter Musik und Video-Animationen.

754 C64 Super Collection

Einmalige Sammlung von weit über 600 original C64-Songs und zahlreichen C64-Bildern aus guten alten Zeiten. Komfortables Abspielen der Musik möglich. Erleben Sie Musik, die teilweise besser als die bekannteste Amiga-Musik ist.

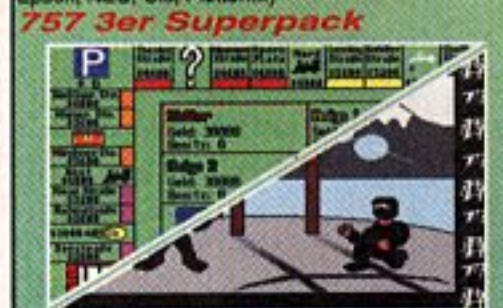
755 Label Pack

Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassettens oder Videos. Beispiele: Audio Kassettens Cover Editor, Label Maker 1.5 (Arbeitet nach dem WYSIWYG-Prinzip: Sie sehen auf dem Bildschirm also alles genauso, wie es später ausgedruckt wird), Etiketten-Master, Super Return Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotitel, Saubere Einteilung in viele verschiedenen Rubriken wie Action-, Western-, Erotik-Filme. Einfach SUPER!)

756 Druckertreiber Pack

Über 100 Druckertreiber sorgen für den richtigen Druck für nahezu alle Druckertypen. Für Workbench und alle Arten von Programmen. (HP, Star, Canon, Epson, NEC, Oki, Plotter...)

757 3er Superpack



Monopoly, Dojo Ninja Fighter: Ein fernöstliches Kampfsportspiel für 1-2 Spieler, Cosmic Racer: Rasanter Flug mit Raumschiff und brisanten Ausweichmanövern.

758 The Gladiators of Daganis

Grafik-Adventure: Nach vielen Jahren des Terrorismus gilt es, in einem Labyrinth die Menschen mit abenteuerlichen Mitteln zu befreien. Sehr brillante grafische Aufmachung.

759 Luftabwehr

Brisantes Ballerspiel. Von einem Flugzeugträger aus haben Sie die Aufgabe, feindliche Flugzeuge zu erledigen. Tolle Echtgrafik. Ab 18 Jahren!!!

Jedes Mega-Pack nur
39,- DM

Bunter Mix

800 1000 Instrumente
10 prallvolle Disks mit ca. 1112 Musikinstrumenten (Samples), Soundeffekten, Stimmen, Sprüche (Politiker), (Natur)Geräuschen im IFF-Format für alle Musik- und Soundprogramme direkt zu verwenden.

801 Musik Modul Pack

8 Disketten randvoll mit über 200 Musikstücken im ProTracker-Format für alle gängigen Musik-Programme. Alles Spezial-Kompositionen von weltweiten Profi-Musikern. Alle Lieder sind von Ende 1994. (Nr. 800+801 incl. Pro Tracker 3.15!!!)

802 Die Profi-Malbox



Dieses Komplettpaket eröffnet Ihnen die phantastische Möglichkeit, Amiga-Bilder mit dem völlig neuen Malprogramm Amiga-IFF-Paint zu bearbeiten und mit einem Universaldruckprogramm auf's Papier zu bringen. Damit Sie so richtig loslegen können, erhalten Sie außerdem 3 Disks randvoll mit fertigen Farbbildern und Grafiken aller Art.

803 Action/Ballerspiele



Zertrümmern Sie herabstürzende Felsbrocken Actiongeladene Sammlung der neuesten Baller- und Actionspiele. Fallschirmspringen, Meteoritenregen, Raumschiffe und Ufos abbaliern, Zombies abschließen oder durch Feuer fliegen.

804 Kinderspiele



Für Kinder ab 3 Jahren bis hin zum Erwachsenen: Kinder-Bilder Puzzle, Looly, Haus des Nikolaus, Käsejagd, Ouch! (Mit dem Gummihammer auf versteckte Köpfe hauen. Dabei lustige AU-Quitsch-Geräusche.), Pinguin, Uggo (Bälle in der Luft halten), Delemma (Geometrische Figuren zusammensetzen), Kindermarkasten (Kreidemarken auf Bildschirm)...usw

805 Jump'n Run Spiel



Die besten Spiele wie Space Taxi (Bekannt vom C64: Geschicktes Steuern einer Weltraumtaxi zu Plattformen. Mit Sprachausgabe), Grib III, Mr. Munk, Giddy, Colgate Jumpgel, Boulder Dash Mega Collection (Mit sehr vielen neuen Levels) und mehr...

806 Denk/Brett Spiele

Top Sammlung von Denk-, Brett- und Gesellschaftsspielen mit super Grafik: Tetris, Blasteris, Kreuzweg, Black Jack, Cross Over (Steinchen zusammenschieben), Reversi (Perfekte Grafik), Cracked, Slider, Pper, Toe Popper...usw!

807 Lernpaket

Universal-Sammlung der besten Lernprogramme ab der 5. Klasse bis zum Studium: Gravity, Matrix, Plotter, R.O.M. (Zig Mathe-Themen zur Auswahl, z.B. Kurvendiskussionen), Notenmanager (Schulnotenverwaltung), Molekül 3D, Pythagoras, Chemie-Master, Abacus (2 Disks Elektro(nik)), Grammatik-Pauker, Vokabel-Pauker und weitere Programme.

Jedes Mega-Pack nur
49,- DM

Bunter Mix

850 Erotik Knaller 1995

Eine riesen Sammlung harter Fotos in 256 Farben, also nur für AGA-Amigas A1200, A1300, A4000 Ab 18 Jahren!!!



851 Szenen-Demo Highlights

Auf 15 randvollen Disketten dürfen Sie brisante Neuerscheinungen von Ende '94 bzw. Anfang '95 erleben. Wir haben die besten AGA-Szenen-Demos speziell nur für A1200-A4000 mit bis zu 16 Mio. Farben und superschnellen Grafikanimationen selektiert.



Echtzeit-Film einer laufenden Person als Ray-Tracing-Animation

AGA-Bilder aus div. AGA-Demos

Der Inhalt des Pakets stand bei Drucklegung noch nicht genau fest, da die aktuellen Neuerscheinungen erst in das Paket mit aufgenommen werden. Das Paket wird komplett mit neuen Demos zusammengestellt am: 01.12.1994 und am 15.02.1995, dann mit den neuen Rekord-Demos der Megapartys von Weihnachten/Silvester 1994!

852 Virus/Disk/Repair/Copy Universal-Paket

4 Programmpakete auf einen Schlag:

Ein riesen Komplettpaket mit sagenhaften Kopierprogrammen (auch für Kopierschutz), neuesten Virus-Programme wie Virus Workshop, ein komplettes Sortiment zum defekte Disks oder Festplatten (Read/Write-Errors...) wieder zu reparieren usw., Diskverwaltungen, die Files kopieren oder Fonts, Bilder und Texte anzeigen, und Programme, die auf einfache Weise die komplizierte Shell-Eingabe durch einfaches Anklicken ersetzen.

853 Büropaket komplett

Die komplette Büro-Programmausstattung für alle nur denkbaren Büroaufgaben. Z.B. eine

Programm	Format	Preis	Bestand
Virus Workshop	5 Disks	9,90 DM	noch da
Diskverwaltung	1 Disk	4,90 DM	noch da
Fontverwaltung	1 Disk	4,90 DM	noch da
Bildverwaltung	1 Disk	4,90 DM	noch da
Textverwaltung	1 Disk	4,90 DM	noch da
Adressverwaltung	1 Disk	4,90 DM	noch da
Datenbankverwaltung	1 Disk	4,90 DM	noch da
Shareware-Verwaltung	1 Disk	4,90 DM	noch da
Haushaltsbuch	1 Disk	4,90 DM	noch da
Statistikprogramm	1 Disk	4,90 DM	noch da
Übersichtliche Diagramme	1 Disk	4,90 DM	noch da
Bilanzen darstellen	1 Disk	4,90 DM	noch da
Alles komplett für nur		49,- DM	

Textverarbeitung, Kontoführung und -verwaltung, eine Adressverwaltung, ein frei maskierbares und programmierbares Datenbanksystem für Verwaltungen aller Art, ein Shareware-Haushaltsbuchprogramm für den normalen Verbraucher oder ein Statistik-Programm, was sehr übersichtliche Diagramme und Bilanzen darstellen kann. Alles komplett für nur 49,- DM

854 DPaint Bilder & Fonts

Hiermit können Sie so richtig loslegen: 73 Farbbilder, 150 schwarz/weiß-Bilder und über 100 Zeichensätze für DPaint und alle anderen Mal- oder Textprogramme. Keine doppelten Bilder zwischen 703-714, 802, 851 und 854!



TV-CD

Nach den Pleiten im angestammten Gebiet stürzen sich die Fernsehiganten jetzt auf den PC: SAT 1 bastelt derzeit an einer CD-Serie, die zunächst über die ESCOM-Läden und später dann überall im Handel vertrieben wird, während Movie-Mogul Kirch eine interaktive PC-CD produziert, auf der man die Hal Roach-Studios (wo einst Stummfilm-Klassiker wie die Streifen mit Laurel & Hardy gedreht wurden) besichtigen kann.

TV-PLEITEN

Euch war X-BASE, die tägliche Daddel-Show im ZDF, schon immer zu dilettantisch? Und GAMES-WORLD auf SAT 1 fandet Ihr zu kindisch? Tja, genau deshalb werden die beiden Sendungen jetzt auch abgesetzt!

Das vom Großverlag BURDA und der Hamburger Firma MME produzierte X-BASE flimmerte Ende März zum letzten Mal über den Screen, während Produzent RALF SCHMITZ von CAT ENTERTAINMENT erklärt, bei SAT 1 lägen noch ausreichend vorproduzierte GAMES-

WORLD-Folgen herum, um bis zum 22. April weitermachen zu können – falls der Sender die Show nicht schon vorher kippt. Wer weiterhin Computerspiele in der Glotze sehen will, muß also entweder zu TOP DOS auf MDR zapfen oder meinen Testberichten in VIVA-TV und CULT, der Jugendshow auf KABEL 1, lauschen. Hey, es gibt Schlimmeres!



Bill Stealey

BEATE HERTZLER VERLÄSST BLUE BYTE

BLUE BYTES Marketing-Managerin und Ehefrau von Geschäftsführer THOMAS HERTZLER verläßt die Firma, um sich ins geruhigere Privatleben zurückzuziehen und ihrer Nachfolgerin SVENJA RICKMANN Platz zu machen. Na, dann wünschen wir mal viel Spaß!



Beate und Thomas Hertzler

THE RED BALLOON

FRISCH IM NETZ

Und noch eine Nachricht aus der DOSen-Domäne: Wer sich für die Firma TELEMEDIA (eine Tochter des BERTELSMANN-Konzerns) bzw. deren Label RED BALLOON interessiert, braucht nur noch Zugang zum Internet, schon kann er neuerdings alles erfahren, was es über deren Multimedia- und Gamesoft für den PC an Neuigkeiten gibt.



Fritz Schäfer

Auch wenn der Aachener Distributor KINGSOFT soeben an ELECTRONIC ARTS, den amerikanischen Spiele-Giganten aus dem sonnigen Kalifornien, veräußert wurde, bleibt der Gründer FRITZ SCHÄFER doch König der Könige.

ELECTRONIC ARTS KAUFTE KINGSOFT

Klar, schließlich ist er ja auch weiterhin Geschäftsführer des Labels IKARION („Caribbean Disaster“) und konnte KINGSOFT zu einem namhaften Spielevertrieb machen – aus einer reinen Softwarewarenschmiede, die sich lange Zeit auf Budgetgames beschränkte. Doch wollen wir nicht ganz vergessen, daß man dort seinerzeit als einer der ersten in Deutschland für den Amiga produzierte, u.a. solche Meilensteine wie „Typhoon“ oder „Emerald Mine“!

SOFTWARE 2000 & „WILD BILL“ STEALEY

Bei SOFTWARE 2000 wurde soeben ein ganz heißer Deal abgeschlossen: Ab sofort arbeitet BILL STEALEY, der ehemalige Air Force-Pilot und Mitbegründer von MICROPROSE, mit dem Spielehersteller aus Eutin zusammen!

Nachdem MICROPROSE an SPECTRUM HOLOBYTE ging, gründete „Wild Bill“ (dessen Privatvermögen auf schlappe 80 Millionen Dollar geschätzt wird...) mit IN-

TERACTIVE MAGIC ein neues Softwarehaus – das jetzt in den USA den Vertrieb von SOFTWARE 2000-Produkten wie z.B. dem Historien-Strategical „Christoph Kolumbus“ übernimmt. Apropos: In England hat Kompart den Titel im Vertrieb, und zwar unter dem Namen „Voyages of Discovery“. Nicht, daß Ihr im nächsten Urlaub das gleiche Game zum zweiten Mal kauft!



Flamingo TOURS

... and the world is yours



Die Branche boomt, aber der Markt ist gnadenlos. Und Sie stecken mittendrin.

Das Hotel überbucht, beim Golfcruising streikt auf dem Luxusliner das Personal, die Gelder für den neuen Charter-Jet sind immer noch blockiert, und die Konkurrenzanalyse inkl. Travelling-Trend-Strategy steht ebenfalls noch aus. Probleme? Aber nicht doch.

Als erfolgreicher Reise-Veranstalter, der ganz nach oben will, haben Sie derartige Schwierigkeiten natürlich im Griff. Das Ein-Mann-Unternehmen, mit dem Sie gerade gestartet sind, ist ja nur das Sprungbrett zum weltweit tätigen Travelling-Executive-Manager.

Vorausgesetzt, Sie treffen die richtigen Entscheidungen, wenn es um Übernahme von Reisebüros, Saisonverträgen mit Hotels, die Auswahl von Top- und Trend-Reisezielen geht oder die Transport-Kapazitäten mit Bussen, Flugzeugen oder Schiffen "ausgelotet" werden müssen. Auch bei der Entwicklung von Strategien für Marketing, Werbung und Promotion ist Ihre Kreativität gefragt - vor allem wenn das nötige "Kleingeld" knapp ist. Mit "Business as usual" kommt man da natürlich nicht weiter. Ihre Konkurrenz weiß schließlich auch, was sich auf dem Markt tut. Doch die zahlreichen Postkarten Ihrer zufriedenen Kunden sind ein eindeutiger Beweis Ihres Erfolges.



Features

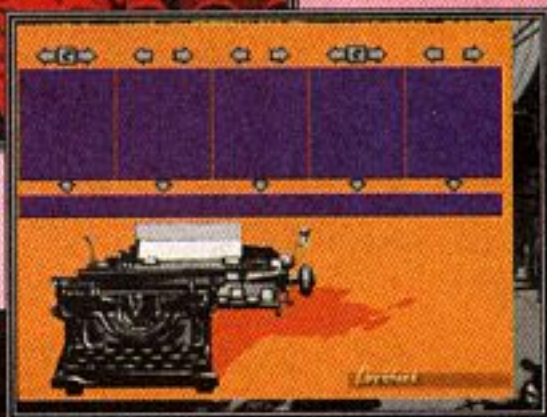
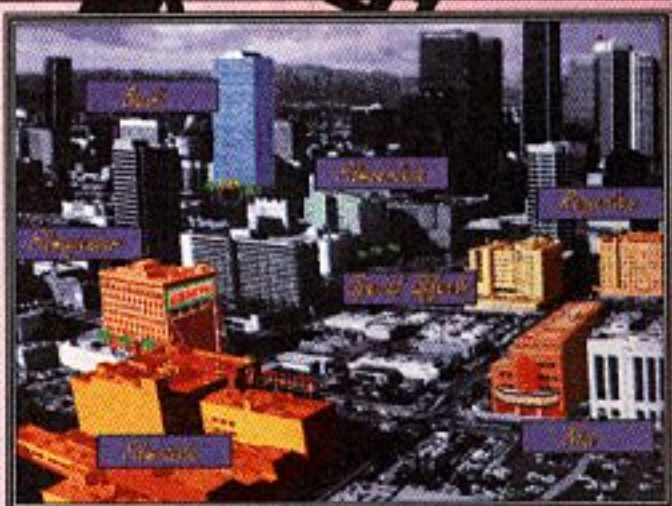
- Realistische Wirtschaftssimulation für 1-4 Spieler
- Auswahl aus über 400 Hotels in 75 verschiedenen Reisezielen
- Digitalisierte Urlaubsbilder aus allen Ecken der Welt
- Virtuelle "Entdeckungsreisen" mit fundiertem geografischen Hintergrund
- Ereignisse wie Streiks oder Hotelüberbuchung
- Umfassende statistische Auswertung an jedem Monatsende
- Postkarten aus allen Zielgebieten für das Erfolgserlebnis
- 3 verschiedene Schwierigkeitsgrade
- Highscoreliste

KAIKO Software GmbH, Raiffeisenstr. 24, 63225 Langen
Hotline 05241/98 6019 (Mo-Fr 11-13/16-18⁰⁰)

...play your game!

HOLLYWOOD PICTURES

Dank Starbyte durften sich Wirtschaftssimulanten bereits als Winzer, Hotelmanager oder im Bergbau versuchen – demnächst sind die Kino-Fans an der Reihe, um am Bildschirm auf Steven Spielbergs Spuren zu wandeln!



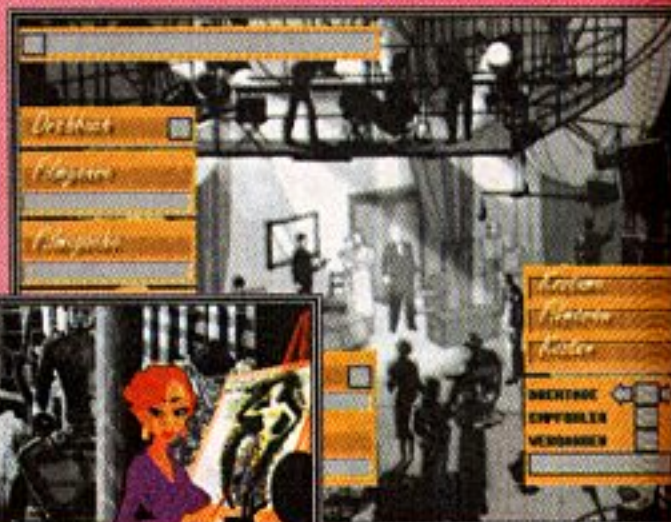
mit „Kevin“ Culkin und „Ghandi“ Kingsley in den Hauptrollen wohl eher ein Flop würde...

Qualitativ unterschiedliche Kamera-, Stunt- und FX-Teams sind natürlich ebenfalls im Angebot, genau wie Komponisten, Statisten, Kulissen und Kostüme. Weil aber alles seinen Preis hat, regiert zumindest anfänglich noch der Rotstift; da wird man sich kaum einen Promi wie z.B. Ennio Morricone für die Filmmusik leisten können. Doch etwas Geschick und Geschäftssinn vorausgesetzt, kommt irgendwann der Moment, wo man einen Hit gelandet hat – vielleicht klettert er ganz nach oben in den Charts, ergattert goldene Palmen, Bären und sonstige Festivalpreise oder gar einen Oscar?! Der Erfolg wird schließlich in Punkte umgemünzt, und nach Ablauf der zehn Spieljahre darf man sich gegebenenfalls in der Highscoretable verewigen.

Der Weg zum Ruhm wird den Zelluloid-Tycoon durch Menüs in Form von digitalisierten und nachbearbeiteten Grafiken führen, die bereits recht stimmungsvoll aussehen. In Sachen Musik und Sound-Effekte herrscht momentan zwar noch das Schweigen der Lämmer, aber das wird sich bis zum endgültigen Test sicher ändern. Und wenn Starbyte sich bei der Produktion nicht ausgerechnet von der unendlichen Geschichte inspirieren läßt, steigt die Premiere spätestens im Mai. (st)

Am Anfang stehen schlappe 20.000 Mark und ein vom Urgroßvater aus Amerika geerbtes Kinocenter mit fünf Vorstellungsräumen nebst Filmstudio. Daraus soll man nun soviel Gewinn schlagen, daß man irgendwann eigene Filme produzieren kann. Und wer sich jetzt den schon länger angekündigten Titel „The Big Picture“ genau so vorgestellt hat, dem kann man nur gratulieren, schließlich handelt es sich hier um dieses Spiel, wenn auch unter inzwischen geänderten Namen.

Inhaltlich wird man sich erst mal beim Verleih nach fünf geeigneten Streifen umsehen müssen, wobei das gigantische Angebot mit seinen Infos zu den Gebühren und voraussichtlichen Besucherzahlen tunlichst nach Kassennüllern aus verschiedenen Genres durchforstet werden sollte. Stehen dann der Spielplan und die Eintrittspreise fest, rollt hoffentlich der Rubel – andernfalls bringt man das Geschäft eben mit Hilfe eines kleinen Bankkredits in Schwung. Denn jetzt geht's ja erst so richtig los: Man darf die Story seines Debutwerks selbst in einem kurzen Satz umreißen oder das Drehbuch eines renommierten Autors kaufen und dann die Filmcrew aus so illustren Regisseuren, Produzenten und Schauspielern wie George Lucas, Arnold Schwarzenegger oder Sharon Stone zusammenstellen. Dabei gilt es, ihre speziellen Begabungen zu beachten, da ein brutales Actionfeuerwerk von „Terminator“-Regisseur Cameron



Der Reeder

Wenn Simulanten an Highlights deutscher Produktion wie „Pizza Connection“ oder „Bundesliga Manager Hattrick“ denken, kriegen sie feuchte Augen – demnächst wird's bei Software 2000 aber noch feuchter!



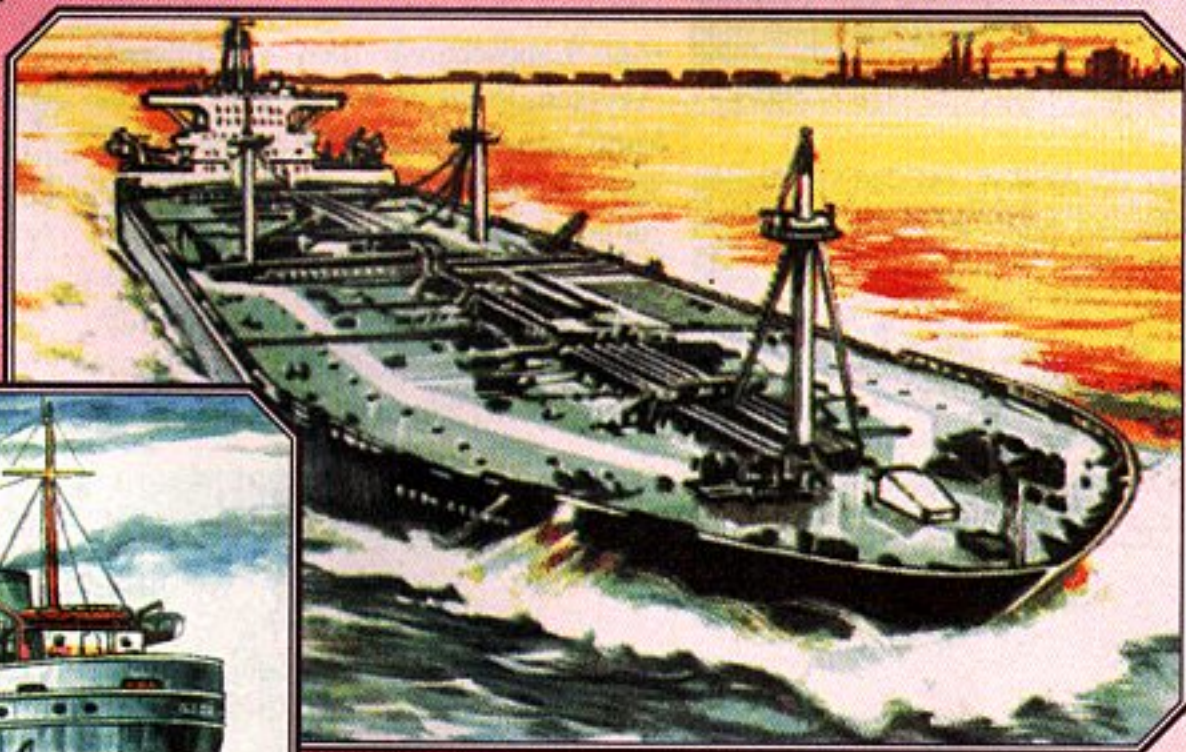
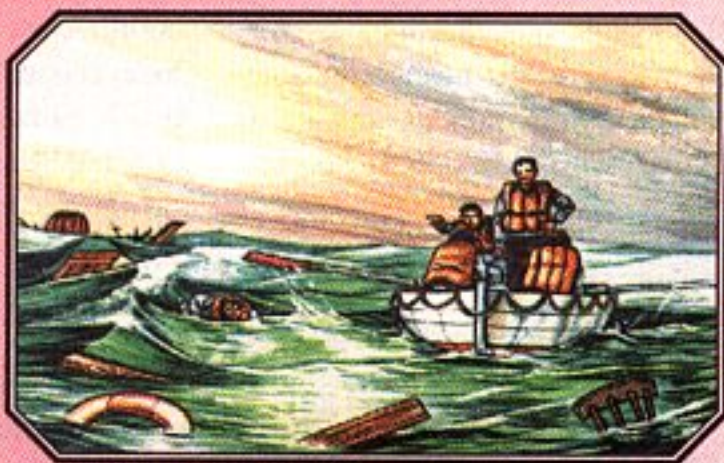
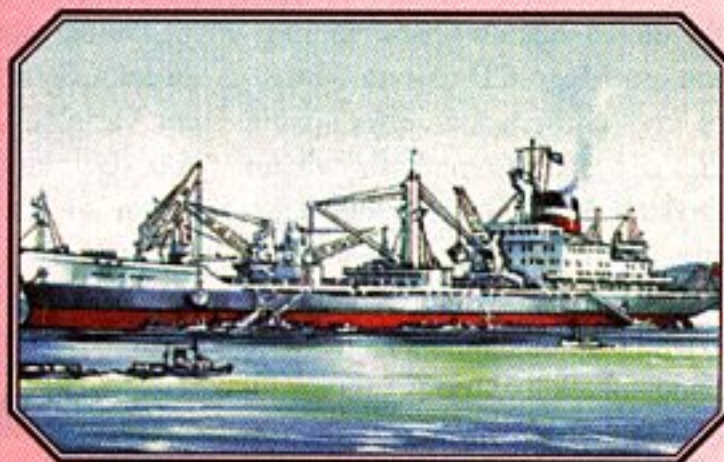
Wer schon etwas länger mit seiner „Freundin“ verbandelt ist, kennt bestimmt noch „Ports of Call“, den großen Klassiker der Amiga-Seefahrt. Ihm will man in Eutin nun einen würdigen Nachfolger spendieren:

Vier Reedereien warten auf einen Leitwolf, notfalls übernimmt in bis zu drei Fällen der Rechner diese Aufgabe. Gespielt wird entweder endlos, bis einer den höchsten Gewinn, die größte Tonnage oder das umfangreichste Jahreseinkommen eingefahren hat. All diese Siegbedingungen wird man aber auch kombinieren oder sogar für jeden Teilnehmer gesondert festlegen können. Auch das Startkapital soll variabel sein, und wer sich dann nicht um alles selbst kümmern will, darf auf diverse Standardeinstellungen zurückgreifen. Der ganze Options-Segen markiert freilich erst den Start zu entsprechend variantenreichem Gameplay, denn Der Reeder gebietet über stolze 52 Waren (u.a. Container, Öl und Passagiere) und neun programmeigene Schiffstypen – im Spielverlauf darf man sich zudem als Konstrukteur betätigen und eigene Pötte mit ganz spezifischen Eigenschaften entwerfen. Die können hier gleich 100 verschiedene Häfen anlaufen; jeder mit seiner eigenen Liegegebühr, seiner eigenen Arbeitsmoral der Belegschaft und daher natürlich auch wechselnden Arbeitslöhnen.

Zum alltäglichen Transportbetrieb wird man auch profit- und risikoreichere Warentermingeschäfte tätigen können; Bankkredite für weniger liquide Unter-

nehmer sind in dem Genre ohnehin Ehrensache. Denn wie immer kostet alles Geld, etwa Versicherungen gegen mögliche Katastrophen während der Überfahrten. Wer sich die Kohle nicht bloß auf dem kühlen Naß wieder reinholen will, wird dazu eine komplette Börse samt Makler, Depotverwaltung usw. im Programm entdecken. Da dürfen freilich Wirtschaftsnachrichten (die auch direkten Einfluß auf das Geschehen haben) ebenso wenig fehlen wie sonstige Zeitungsmeldungen – etwa zu gerade aktuellen UN-Embargos oder plötzlich auftretenden Seuchen, die eine finanziell ungesunde Quarantäne nach sich ziehen. Und ein bißchen grünen Lack gibt's obendrein, denn wer sich als Umweltsünder entlarvt, hat mit happigen Strafen zu rechnen. Für die richtige Atmosphäre im komplexen Spiel sorgen übersichtlich gestaltete Menüs, ein passender Soundtrack und schön gezeichnete Zwischenbilder, wobei

allerdings nur AGA-Klabautermänner in den vollen Präsentations-Genuß kommen – am 500er ist mit dezenten Abstrichen zu rechnen. Mit dem Erscheinen des Games rechnen wir in etwa vier Wochen, bereits im nächsten Joker sollte also ein ausführlicher Testbericht an Bord sein. Bis dahin weht unser Hafenduft noch aus der Redaktions-Toilette... (mash)



NEUES VON GAMETEK

Beide Spiele kommen von Gametek, und zwar im Juni – als komplett deutsche Versionen für alle Amigas. Das war's allerdings auch schon mit den Gemeinsamkeiten...

PAWS OF FURY



PAWS OF FURY

Obwohl dieses Karate-Game in England und am Mega-CD „Brutal“ heißt, geht es in Wahrheit doch eher spaßig zu, wenn der „Dali Lama“ mal wieder die fähigsten Kampfsportler der Tierwelt zum Turnier bittet: Acht Viecher (Bär, Karnickel, Katze etc.) und damit ebenso viele Spieler treten an, um als Team oder im Solo-Modus um Gürtel der verschiedensten Farben zu kämpfen. Die Fights finden an zwölf phantasiereich gezeichneten Lokalitäten wie Sumpf, Gebirge oder Strand statt und werden mit geradezu haar- bzw. fellsträubenden Animationen aufwarten. Eher ernst wird's bei den Special-

Moves, denn die gibt's hier nur für Sieger oder solche Recken, die auch häufige Besuche im Trainingslager nicht scheuen. Dementsprechend darf jeder Kampf zwecks Fehleranalyse nochmals in einer variablen Zeitlupe betrachtet werden, dazu kommen umfangreiche Statistiken zu Art und Anzahl der Treffer. Kurzum, die Pfoten der Wut könnten eine tierische Gaudi werden!

BALDIES

Der Zweite im Gametek-Bunde ist ein actionreiches Echtzeit-Strategical der Götterklasse: Wie in allen „Populous“-Abkömmlingen übernimmt der Spieler auch hier die Rolle eines Übervaters und damit die Verantwortung für die Vermehrung und Verbreitung der glatzköpfigen „Baldies“. Und natürlich sind auch wieder (bis zu sechs) rechnergesteuerte Konkurrenz-Völker an der Vorherrschaft in den über 100 multidirektional scrollenden Welten interessiert. Sie bestehen aus insgesamt fünf Landschaftsformen (Dschungel, Ägypten, Pilzwelt, Mittelalter und Zukunft) samt Bäumen, Flüssen und Häusern, die von stark wechselnden Witterungen heimgesucht werden – klar, daß Dürreperioden oder Schneestürme sowohl die Arbeitsmoral als auch die Vermehrungsfreudigkeit der ansässigen Wuselwichte nicht kaltlassen...



Die niedlichen Glatzen werden mittels Maus und einblendbarer Iconleiste einzeln zu steuern sein und jeweils einem von fünf Berufen nachgehen. Sie können bzw. müssen Nahrungsmittel produzieren, Rohstoffe fördern, das Land verteidigen oder gar Naturkatastrophen auslösen. Von besonderer Bedeutung sind dabei die Wissenschaftler, denn ohne von ihnen entwickelte Hubschrauber sind ferne Siedlungsgebiete nicht zu erreichen – und ohne Katapulte bleibt man den feindlichen Stämmen wohl auf alle Zeit unterlegen. Allerdings wird man die Rasselbande ständig zur Arbeit anhalten müssen, da es sich bei den Baldies um eher faule Gesellen handelt, die von allein keinen gesteigerten Wert auf Expansion legen. Also ein Spiel, für das unser Michael und alle anderen Sklaventreiber aus Leidenschaft die besten Voraussetzungen mitbringen! (md)



Top 100

Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

- Die besten Programme aus dem Low-Cost Bereich mit ausgesuchter Spitzenqualität
- Nur neueste Programme
- Alle Disks selbststartend
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer

Sparen Sie bares Geld!

Befristet bis 20.09.1995

Wenn Sie sich für 100,- DM Ware aussuchen, so brauchen Sie nur 90,- DM zu zahlen. Daß heißt, ab 100,- DM Bestellwert erhalten Sie 10,- DM Rabatt. Zusätzlich können Sie die 10,- DM Versandkosten sparen, wenn Sie nicht per Nachnahme, sondern Bargeld mit einer schriftlichen Bestellung schicken. Dadurch wird der Verwaltungsaufwand bei uns geringer und Ihre Bestellung wird noch schneller bearbeitet.

Anwenderprogramme Szenen-Demos

Wir liefern die Software meist innerhalb von 24 Stunden auf farbigen Qualitätsdisketten aus. Alle Programme laufen auf allen Amigas! (A500, A600, A1200, A2000, A4000...) 1 MB Ram sollte jedoch vorhanden sein.

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disks steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren Ihrer Traumsoftware!!!

Jede Disk nur 5,50 DM

Spiele, Spaß und Erlebnisse

Versandkosten:

- Bar-Vorkasse: 0,- DM
- Scheck-Vorkasse: 6,- DM
- Nachnahme: 10,- DM
- Ausland Bar-Vorkasse: 0,- DM
- Ausland Scheck-Vorkasse: 15,- DM
- Ausland NUR Vorkasse möglich!!!

- 001 Amos Paint Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
- 002 DPaint Praxis Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?
- 003 Malkurs Erlernen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirft.
- 004 1000 starke Sprüche und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. **HIT 95!!!**
- 005 Deluxe Lotto Tipps, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags/Mittwochs-Lotto...und...
- 210 Adress Master Mit Serienbrief-, Umschlag/Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM
- 211 Amiga Base Verwalte Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw.! 10,- DM
- 006 Amiga Test Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte.
- 007 Astronomie Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar.
- 212 Computer Lexikon Mit allen denkbaren Computereigenschaften für den Einsteiger. 10,- DM
- 008 Cross Erreicht komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. **SUPER!!!**
- 009 Data Easy Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen. Leichte Bedienung!
- 010 Deluxe Copy Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
- 401 Star Demomaker Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM
- 213 Anfänger Kurs Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
- 011 Komfort Workbench Die besondere Workbench mit vielen Extrafunktionen. Auch als Ersatz WB.
- 214 Amiga Atlas Streckenplaner, zeigt Karte mit Orten, Flüssen, Straßen, Gewässern usw. an. 10,- DM
- 012 Diagramm Profi Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
- 013 Bilanz Erfasst Bilanzen aller Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filter!
- 014 Autokosten Zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Verbrauch, Ölwechsel...
- 015 Icon Disk Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
- 016 Juke Box Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
- 215 Game Maker Set Ohne Vorkenntnisse selber Spiele erstellen. (Adventures/Breakout) 10,- DM
- 216 Label Maker Beschreibt 3,5"-Disks mit Text und Grafik. **Arbeitet nach WYSIWYG!** 10,- DM
- 017 Main Actor Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.
- 018 Disk Track Editor Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
- 019 VideoFilm Verwaltung Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spieldauer. Einfach Professionell.
- 020 Notizblock Läuft parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion!!!
- 021 M-More Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
- 022 Disketten Retter Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
- 023 Kassabuch 3.0 Problemlose Ein/Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
- 217 Pro Tracker 4.50 **Der beste Musikeditor für alle Amigas jetzt mit neuen Funktionen!!!** 10,- DM
- 218 Das Telefonbuch Mit allen kostenlosen 0130-Nummern. Telefonex, Erotikside, Abenteuerumwelt 10,- DM
- 305 C64 Emulator-Pack 100% kompatibel, mit 60 C64-Programmen, Konverter, Anl., Hilfen. 15,- DM
- 306 Run It Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
- 219 Scramble Deluxe Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem eigenen Paßwort. 10,- DM
- 307 Giga Übersetzer Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
- 024 Diskettenverwaltung Jede Ihrer Disks sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und...und...
- 025 Top Timer Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute.
- 026 Turbo Title Für Multimedia, zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
- 220 Data Master Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
- 221 3D Demo Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
- 308 Alpha & Omega Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM
- 027 Chip Shop 26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. **Plus 3 Gratisdemos!!!**
- 028 D.A.N.E. Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Wein.
- 222 9 Fingers Dance-Video-Clip mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen. 2 Disks 10,- DM
- 223 End of Misery Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw.! 2 Disks 10,- DM
- 224 Demo-Collection Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM
- 029 Exodus Riesen Vektor-Vögel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern.
- 030 ARTE **Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der Euro Top 100 auf Platz 1!**
- 031 Let's Party Techno-Party-Musik mit Grafikpower der härtesten Art. Für harte Zeitgenossen.
- 225 Freedoom Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM
- 032 Irak Demo **Saddam Hussein und die USA begegnen sich im lustigen Panzertrickfilm.**
- 226 Lemmings Horror **Lemmings werden auf der Bühne zansert!** Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
- 033 Multi Megamix III Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikfeuerwerk.
- 402 Oddysey Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM Preis 2,2
- 227 Peace of Mind Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM
- 034 Protracker Musik 7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
- 309 Skizzen Demo II Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM
- 035 Song Book Brisante Musiken mit sehr viel Action. Tolles Menüdesign. Einfach Spitzel!
- 403 Speed High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen! 4 Disks 20,- DM
- 036 Substance 30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...!
- 037 The End 13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
- 038 Trickfilme 3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder und Erwachsene.
- 039 Slide'n'Musik Wunderbare Kombination herrlicher Bilder mit phantastischer Musik.

- 050 New Lemmings 25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
- 051 Lemmingoids Vom Himmel fallende Lemmings werden gnadenlos abgeballert.
- 200 Lemm.Olympiade 100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen... 2 Disks 10,- DM
- 052 Operation Lemm. Brutales Ballerspiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene freigegeben!
- 053 Brettspiele I Mühle und Dame mit ansprechender und gemütlicher Grafik.
- 300 Brettspiele II Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM
- 054 Mensch ärgere... **...Dich nicht** ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.
- 055 Scräbel Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter einbaubar.
- 056 5 mal 5 Originalspiel der **Satt-TV-Show**. Mit sehr schöner Grafik.
- 201 Power Pack Unglaublich: 5 starke Topspiele: Dilemma, Poker, Tetrisvarianten, für 10,- DM
- 057 Das PEPSI Game **Das neue Werbespiel: Känguruh-Rennen, Ötzi, Fiechtang, Nil-Überquerung.**
- 058 Punica Oase Abenteuerspiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinth und, und...
- 059 Snack Zone Riesen Abenteuerausflug auf der Suche nach der BI-FI-Produktion.
- 060 Karamalz Cup **Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik!!! Länderauswahl mit Hymnen.**
- 061 VL - Das Spiel Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse.
- 062 Memory Mit wunderschönen Spielkarten auf dem Bildschirm. Für Klein und Groß.
- 063 Aztec Challenge **Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.**
- 064 Battle Cars II Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.
- 065 Blocks Denkspiel: Ordnen und Schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
- 066 Bomb Pac Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen.
- 067 Conquest & Dom. Grafikstrategiespiel um Geld, Macht, Krieg und totaler Eroberung.
- 202 System Defender Weltraum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltsame Wesen sind abzubäumen. 10,- DM
- 068 Das Erbe II Nachfolger des tollen Umweltspiels **vom Bundesumweltministerium.**
- 203 Dr. Mario Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
- 069 Dragon Tiles Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
- 070 Space Taxi Das Taxi im Weltraum. Geschickte Raumschiffsteuerung ist hier gefragt.
- 071 Quantum Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Raumschiff in undurchsichtigen Labyrinth.
- 072 Megaball II Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
- 073 Paratrold II **Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.**
- 074 Popeye Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n'Run-Game.
- 204 Riskant Original **RTL-Game** mit über 3000 Antworten. 10,- DM
- 075 Sky Chase Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung!!!
- 076 Slot Cars 1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
- 077 Shanghai '93 Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. **SUPERHIT!!!**
- 078 Super Pacman'92 Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
- 079 Super Puzzle Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
- 080 X-Atoms Kniffliges Denkspiel rund um Atome und Elektronen, die sich verbinden.
- 205 Power Tetris Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt!!! 10,- DM
- 081 Die Simpsons Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
- 082 Tonga Lustiges Jump'n'Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
- 083 Top Secret 5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
- 084 Ultima Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.
- 085 Willi Wurm Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
- 086 Wonderlind Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
- 301 Erotika Cards Neckische Kartenspiele mit erotischen Motiven. **Ab 18!** 3 Disks 15,- DM
- 302 Game-Pack 2 Extreme Viol. (Anti-Kriegsspiel), Universal Conquest (Strategie) 15,- DM
- 303 Game-Pack 3 Blaster (Action-Ballerspiel), Schlumpfjagd (blutig und brutal) 15,- DM
- 400 Porno Poker Mit **Animationen** und echten **Stimmen**. Ab 18! 2 Disks 20,- DM Preis 2,2
- 304 Sex Tetris Das bekannte Spiel mit neckischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM
- 206 Total Fire Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix! 10,- DM
- 087 Jurassic Parallax Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung brianter Urtiere.
- 088 Alf Disk Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen.
- 207 Cindy Perfekte, hochauflösende 100%-Erotikfotos von Cindy. 10,- DM
- 089 Erotik Stories Wahre Geschichten von unglaublichen Sex-Erlebnissen aller Art. **Ab 18!**
- 090 LEGO Show 24 Bilder der Superlative auf einer Diskette. Wunderbare Filmshow.
- 091 Military Show Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
- 092 NASA Show Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
- 093 Op. Täuschungen Sie werden die Verdretheit der Bilder nicht verstehen können.
- 208 Porno Puzzle Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18! 10,- DM
- 209 Reality Show Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

Sonderangebote & Sommerneuheiten '95 je nur 5,50 DM

- 100 Kopf ab! Ninja-Kampf-Video-Clip mit 30 cm-Blut-Fontänen. Ab 24 Jahren freigegeben.
- 101 Roots von Sanity Das erstklassige Siegedemo von dem Megameeting "The Party '94".
- 102 Amiga Doom Erstklassige labyrinth-Grafik mit Kampf gegen abgeblasene Mutanten. Ab 12!
- 103 Kopfjäger Gefährliche jagt in Häuserschluchten nach außerirdischen Monstern.
- 104 Familienabend Sammlung von 6 Karten-, Brett-, und Gesellschaftsspielen. Neuheit: Mancala!
- 105 Wilder Westen Wer zieht am schnellsten den Revolver. Blutige, neuartige Ray Tracing Grafik.
- 106 Heli-Simulator 3D-Echtzeit-Grafik, Feindangriffe, realistische Landschaften, Abstürze...HIT!
- 107 Hydro Zone Schnelle Ausweichmanöver im Zelttunnel. Mit Schwindelgarantie.
- 108 Der rasende Reporter Brandneues Werbespiel aus Bonn. Spannendes Grafik Aktiv-Adventure. Erleben Sie eiskalte Geschichten im Stadion, Krankenhaus oder der Kaserne. Lieferbar ab 1.4.95!



Mallander Computersoftware

Die Nr. 1
in Deutschland

Bärendorfstr. 24 46395 Bocholt
Tel. 02871 / 185115
Fax 02871 / 185150

Händleranfragen willkommen
Mindestbestellwert: 10,- DM

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Ram voll lauffähig!

ATR

ALL TERRAIN RACING

Nach dem glücklosen „Overdrive“ versucht sich die Boxenmannschaft von Team 17 jetzt erneut an einer Draufsicht-Raserei. Und siehe da, diesmal raucht der Reifen: ATR schrammt nur knapp an der Hit-Medaille vorbei!

Das Programmiererteam hat sich Acids grundsätzlich sehr ähnliche Brutalo-Raserei „Road-kill“ offenbar recht genau angesehen und die wenigen Kritikpunkte des Konkurrenzprodukts ausgemerzt: Hier gibt es also einen Mehrspieler-Modus genauso wie einen Shop, der feine Auto-Extras feilbietet. Daß es dennoch nicht zum Spurt in exklusive Hit-Regionen reicht, ist dem verwinkelten und unübersichtlichen Design einiger Rennstrecken zuzuschreiben – und der daraus folgenden Konsequenz, daß man als Fahrer Straße und Pampa zunächst kaum bzw. nur aufgrund eines vorausseilenden Computer-Fahrzeugs auseinanderhalten kann. Deutlichere Hinweisschilder oder ein Radarscanner wären hier eine echte Bereicherung gewesen. Davon abgesehen besitzt All Terrain Ra-

cing aber alle Attribute einer Klasse-Raserei. So darf man aus drei Fahrzeugen wählen, die sich weniger optisch als im Fahrverhalten voneinander unterscheiden und somit für unterschiedliche Straßenverhältnisse auch tatsächlich unterschiedlich gut geeignet sind. Ob Buggy, Allradracer oder Formel-1-Bolide, alle Karossen gehen in drei verschiedenen Spielmodi an den Start: Solisten tragen sechsrundige Arcade-Rennen gegen vier CPU-Gegner aus, wahlweise im Schnee, Wald oder Canyon mit je drei Parcours. Qualifikationsgrundlage für Auseinan-

dersetzungen auf den drei sich anschließenden Schauplätzen (wie z.B. dem Weltraum-Bahnhof) ist das stetige Belegen des ersten Platzes – und damit eine Aufgabe für wahre Profilenker, die nur durch ein einziges Gnadencontinue erleichtert wird. Gesellige Raser fahren statt dessen im Duo-Modus ohne störende Computergegner auf einem Screen um die Wette; bleibt dabei ein Teilnehmer zurück, erhält er einen automatischen Turboschub und der Vorausfahrende im Gegenzug einen Bonuspunkt. Nette Idee, was? Sieger ist, wer nach einer variablen Anzahl von Rennen und Runden die meisten Punkte auf sich vereinen kann. Für Rudel-Piloten ist darüber hinaus eine speicherbare Liga integriert, die sich vom Duell-Modus dadurch unterscheidet, daß hier bis



Sieger brauchen eine gewisse Ellenbogenmentalität

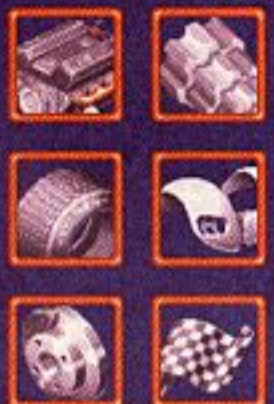
ARCADE MODE

CANYON

TERRAIN
ROUGH AND ROCKY
BEST CAR
100% TREAD / BUGGY

COST
\$400

FUNDS
\$2,850



COST
\$2,500
FUNDS
\$4,000

An Optionen herrscht
kein Mangel



zu sechs Spieler paarweise um WM-Punkte und den damit einhergehenden Tabelaufstieg rangeln.

Allein in den Mehrspieler-Modi besteht die Qual der Wahl zwischen drei Spielgeschwindigkeiten und sieben Strecken im selben Look; inklusive der drei Solopisten. Allein im Mehrspieler-Modus kommen außerdem Minen, Raketen sowie Lenk Waffen zum Einsatz, wenngleich weit weniger häufig als bei „Roadkill“. Diese Sammel-Extras finden sich nämlich so selten, daß Waffen im Arsenal einen richtigen „Joker“ darstellen. Häufiger und auch Solospielern zugänglich sind Icons für Turbo-Beschleunigung, satte Straßenlage, gesteigerte Endgeschwindigkeit oder Bargeld, das der Shop nach dem Zieleinlauf in dicke Motoren, kräftige Bremsen, griffige Slicks oder ein neues Fahrwerk ummünzt. Sogar verstärkte Karosserieteile sind im Angebot, doch halten in der Praxis bereits die Standard-Gehäuse jeder Menge Rempelen stand. Außerdem werden sie jenseits der Zielgeraden stets gratis instandgesetzt, man kann seine Kohle also besser investieren.

Doch Tuning hin und Waffen her, wie es sich gehört, entscheidet hier letzten Endes das fahrerische Können über den Rennverlauf. Und keine Sorge, beim Hindernislauf um Pylonen und Ölpfützen herum, beim Durchqueren enger Tunnel-Passagen, dem Überhüpfen von Straßenrampen oder dem gekonnten Durchschlittern vereister bzw. matschiger Kurven ist der ganze Schumacher im Michi gefordert! Unterstützung erfährt er durch eine hervorragende Steuerung, die allerdings

noch etwas hervorragender hätte sein können: Zwei Buttons werden leider nicht unterstützt, statt komfortabel per Feuerknopf bremsen zu können, muß die Verzögerung daher stets mit dem Stick oder Steuerkreuz herbeigeführt werden. Da ist also noch Raum für eine Verbesserung bei der angekündigten CD-Version.

An der affenscharf schnell scrollenden Optik werden die Programmierer aber nicht mehr unbedingt feilen müssen, ist sie doch bereits hier mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt. Zwar könnte die Grafik etwas abwechslungsreicher gezeichnet sein, aber hübsch und auch hübsch animiert ist sie allemal – da qualmen beispielsweise die Reifen, und unter den Fahrzeugen fliegen Schatten hinweg, während die leicht schräge Perspektive einen interessanten 3D-Eindruck auf den Screen zaubert. Für die Soundkulisse hat man sich ebenso ins Zeug gelegt, denn die feinen FX unterscheiden sich wohl tuend vom üblichen Akustikbrei, dazu heizen fetzige Musikstücke die Atmosphäre an. Auf ein Intro oder sonstigen Präsentations-Schnickschnack hat Team 17 diesmal indessen verzichtet, und das war auch eine weise Entscheidung: Sobald die zwei Disks beim Start einmal gewechselt wurden, hat man seine Ruhe. Das gilt auch für langwierige Nachladepausen, mit denen überflüssige Zwischenbild-



Nicht die Route 66, aber ganz hübsch!

chen anderswo oft genug zu erkaufen sind.

Kurzum, bei All Terrain Racing steht das Gameplay ganz klar im Vordergrund. Und allein das sollte dieses Spiel allen Amigos mit Benzin im Blut schon sympathisch machen! Für Joker-Neuabonnenten sind übrigens Probefahrten möglich... (rl)



Satz mit X – hinterher wie nix!



Jetzt bloß nicht verzetteln...



Mit Karacho durch den Bach



ALL TERRAIN RACING

(TEAM 17)

RENNSPIEL

82%

„SPIELBAR“



GRAFIK	74%
ANIMATION	78%
MUSIK	81%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	84%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LIGA
DEUTSCH	ANLEITUNG

Schon gehört?

Mit „Valhalla“ hat uns Vulcan Software letztes Jahr den ersten sprechenden Adventure-Helden spendiert, diesmal kommt sein böser Bruder zu Wort – in einem zweiten Teil, der eigentlich der erste ist...



Valhalla
Before
the War

Die Handlung ist hier also zeitlich vor dem Vorgänger angesiedelt (noch bevor der fiese Infinity den guten Garamond getötet hat), ansonsten gleichen sich die beiden Spiele aber wie eineiige Zwillinge. Nur daß der Nachfolger das biedere Gameplay mit so vielen technischen Macken zu würzen weiß, daß man von einem Besuch in Valhalla wirklich nur noch abraten kann!

So ist erst mal eine langwierige Installationsprozedur auf Harddisk (von Hand ohne Install-Routine) oder ein extrem umständlicher Kopierschutz zu überwinden, ehe man im Intro vom Bösewicht unmißverständlich zur Beihilfe aufgefordert wird. Sie besteht darin, ihn wie einst seinen Verwandten per Stick durch einen erneut viel zu klein geratenen Bildschirmausschnitt zu steuern. Wieder sind die kargen Draufsicht-Landschaften nur in düsteren Braun- oder Grautönen vorrätig, wieder werden alle Aktionen über dieselbe

men, ob seine Bemühungen von Erfolg gekrönt waren.

Bloß war und ist es halt wirklich kein großes Kunststück, mit den Aufgaben in den vier nacheinander zu absolvierenden Levels fertig zu werden. Da sind brüchige Bodenplatten zu umgehen, Leute auszufragen und vor allem Unmengen von Items einzusammeln bzw. an der richtigen Stelle einzusetzen. All das wäre ruckzuck erledigt, hätten die Programmierer nicht das Inventory viel zu klein gestrickt und vermutlich mit voller Absicht ein Handicap eingebaut: Während der Held nämlich einst bei Platzmangel sein derzeitiges Übergepäck ablegen konnte, muß Infinity einmal aufgenommene Dinge so lange behalten, bis er sie an der exakt richtigen Stelle wieder loswird! So hat man zwar mehr zu

tun, bloß bleibt damit eben auch der letzte Rest von Spielspaß auf der Strecke: Das ewige Hin- und Her-Gerenne im verzweigten Level ist nicht nur ermüdend, sondern schlicht öde. Da wundert es auch keinen mehr, wenn man hier zwar allerlei Möglichen und Un-

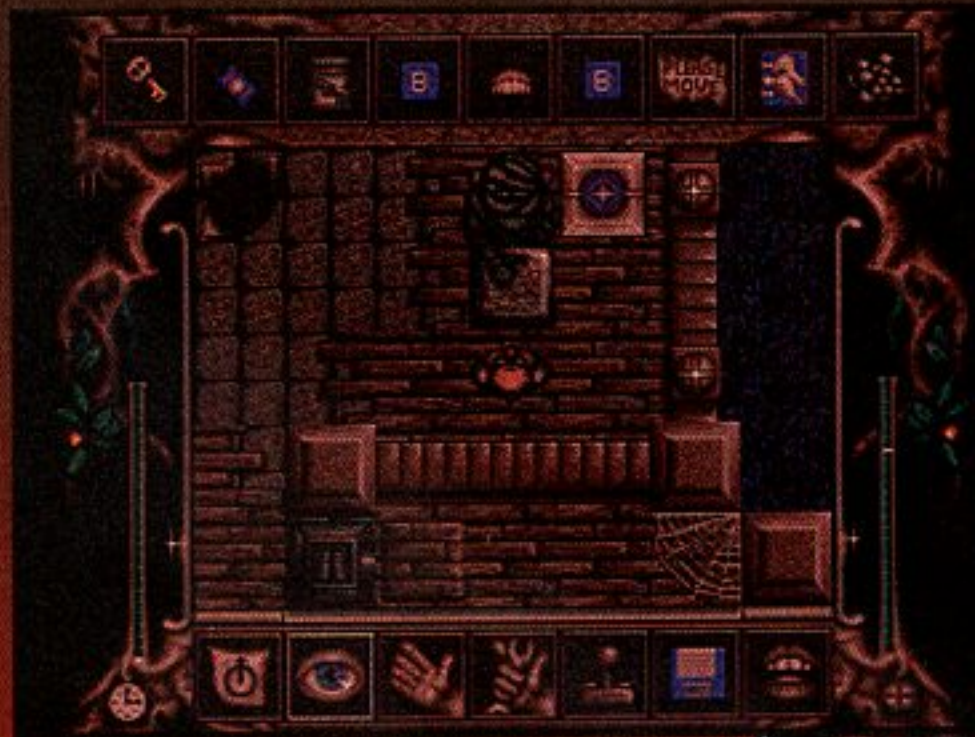
möglichen wie Kassettenrecorder, Molekular-Konverter, Mumien und Vampire findet, aber nur einen einzigen Savestand.

Unter dem Strich will uns Vulcan Software also dasselbe Spiel zum zweiten Mal verkaufen, denn angenommen wurde nur die Hauptfigur ausgetauscht – die fade Grafik, die Steuerung, das Gequatsche, die

Aufgaben, ja sogar die Story kennt man dagegen bereits. Nimmt man jetzt noch das verschlimmbesserte Gameplay und die technischen Unzulänglichkeiten hinzu, ergibt sich ein ziemlich klares Bild: Finger weg von dieser verhinderten Datadisk! (ms)



Was hat uns der Gnom zu sagen?



Hilfe, eine Mumie!

Iconleiste gestartet und dann vom Hauptdarsteller in krächziger Digistimme kommentiert. Sofern der Spieler über gute Englischkenntnisse verfügt, kann er diesen Bemerkungen einmal mehr entneh-



Einfach gräulich...

VALHALLA: BEFORE THE WAR (VULCAN SOFTWARE)

ACTION-ADVENTURE

44%

„AUFGUSS“



GRAFIK	56%
ANIMATION	60%
MUSIK	55%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	42%
DAUERSPASS	39%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 JA
HD-INSTALLATION	VON HAND
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	NEIN

Mehr Wind!

Frische Briele auf dem AMIGA Markt!

Unterhaltung

1049 AMIGA BOMBER

Zwei Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht mit Hi-Tech Waffen (Fallbomben, Mörser, Granaten, etc.). Nach jeder Schlacht können sich die Gegner mit neuen Gemeinheiten ausrüsten. Das Originalspiel (kein PD!) mit garantiert fessender Wirkung zum Superpreis!

1153 ACTION IN HOLLYWOOD
Die Fortsetzung des Bifi Abenteuers! Sie betätigen sich in den Ferien als Kurierfahrer, der eine dringende Drehbuchänderung zustellen soll...

1037 BACKGAMMON
Das edle Brettspiel in einer tollen Umsetzung. Nach Originalregeln!

1125 BIBEL QUIZ
Das heitere Ratespiel rund um Bibelzitate! Ein irrer Spaß!

1072 BILLARD
Geniale Billardsimulation mit 3 Varianten. Inkl. Turniermodus!

1162 BLACK JACK
Das fesselnde 17+4 in einer AMIGA Umsetzung.

1158 BLACK DAWN
Fesselndes 3-D Rollenspiel im Labyrinth! Sagenhafte Grafik!

1133 BOSSELM
Das bekannte ostfriesische Kegelspiel vom Autor des legendären "Dungeon Flipper". Pflichtspiel!

1132 BROKER
Komplexes Börsenspiel für Börsianer!

1112 CHINA CHALLENGE
Gute Umsetzung des bekannten Shonghai Spieles. Bauen Sie den "Drachen" ab! Top Grafik!

1027 Chopper 2
In dieser Simulation erwarten Sie spannende Luftkämpfe. Tolle Grafik!

1014 DAS ERBE II
"Das schmutzige" Erbe ist noch komplexer! Das Werbespiel für Kennert!

1115 "DIE FIRMA"
Leiten Sie eine komplette Firma mit allem was dazu gehört. Komplexes Unternehmensplanspiel.

1035 DIE SIMPSONS
Bart Simpson in Aktion. Tolle Grafik!

1041 DONKEY KONG
Retten Sie Ihre Geliebte aus den Klauen von Donkey Kong. Spielklassiker.

1119 DOWNHILL
Spannender Skiabfahrtslauf.

1008 DUNGEON FLIPPER
Einer der fesselndsten AMIGA Flipper!

1009 EISHOCKEY
Im Karamalz Cup erleben Sie echtes Eishockey hautnah. Torszenen, Prügeln, Turniere, etc. SUPERHIT!!!



Unterhaltung

1044 ELEFANTEN!

Retten Sie den Elefantenbestand Ihres Nationalparks. Perfekte Animationen und tolle Grafiken zeichnen dieses friedliche Spiel aus!

1089 ENERGIE MANAGER
Errichten Sie eine Fast-Food Restaurant Kette und arbeiten Sie dabei möglichst wirtschaftlich.



1045 FAR WEST
Eine der besten Wirtschaftssimulationen im "Wilden Westen". Superpreis! (3 Disks zum Preis von 1!) Unser absoluter Tophit! Mit Megagrafik!

1042 FIGHTING WARRIORS
Das Super-Karatespiel für alle Fans des taktischen Kampfsports. Rasante Aktion pur! Tolle Animationen!

1023 FUSSBALLMANAGER
Führen Sie einen zweitklassigen Verein an die Spitze der Bundesliga. Tolle Managersimulation mit allem was dazu gehört!

1034 GLUCKSRAD
Das bekannte Spiel zur Fernsehshow!

1123 GRUFTII
Tolle Boulder Crash Variante. Suchen Sie im Erdreich nach Diamanten. Suchgefährt!

1156 HIGH OCTANE
Fesselndes Autorennen, bei dem auch mal scharf geschossen wird. Mit modernsten Waffensystemen!



1004 JOKER POKER
Umsetzung des "Herz Ass" Automaten

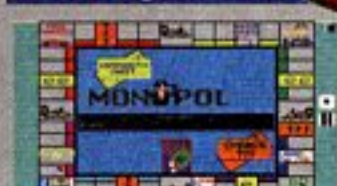
1155 KELLOGS SPIEL
Das bombastische Werbespiel rund um Kornflakes. Eines der besten Werbespiele überhaupt!

1117 MECHFORCE
Tonnenschwere Kampfroboter vollgestopft mit High-Tech treten auf einem Schlachtfeld gegeneinander an! Strategie-Dauerbrenner!

1010 MINIGOLF
16 raffinierte Bahnen müssen 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern. Turniermodus!

1095 MONOPOLI
Die geniale Umsetzung des bekannten Brettspiels. Sehr spielstark. Für 1-4 Mitspieler! Super!

Unterhaltung



1122 OKEY!
Rommy Variante im Comic Stil. Legen Sie als erster Ihre Spielsteine ab!

1160 PEPSI SPIEL
Fesselndes Werbespiel von Pepsi.

1135 POPEYE
Wird es Popeye schaffen Olivia zu rechtzeitig retten?

1070 RETURN TO EARTH
Das legendäre Weltraum Abenteuer im Elite-Stil. Der Dauerbrenner!

1124 ROULETTE
Hier kommt echtes Casino Feeling auf. Gespielt wird nach den Originalregeln. Super Grafik!

1013 SCHACHMEISTER
Spielstarkes Schachspiel mit perfekter Darstellung der Spielfiguren. inkl. zeitgenössischer Schachuhr!

1113 SUPER BREAKOUT
Durchschlagen Sie die Mauer...

1036 SEE-WOLF
Steuern Sie ein komplettes U-Boot auf der Suche nach der sagenumwobenen Stadt Atlantis.

1002 SKAT
Spielt nach offiziellen Skatregeln. Tolle Grafik. Ein Muß für alle Skatfreunde!

1168 SMURF HUNT
Ballerspiel für Schlumpfhasser.

1090 TELEKOMMANDO 2
Die Rückkehr. Ein neuer Job für Dich... Mit toller Grafik, kniffligen Aufgaben + fetziger Story.

1005 THINKI
Steuern Sie Ihre Murren sicher durchs Labyrinth und lösen viele Geheimnisse. Nur mit den richtigen Schlüsseln geht es weiter... Studiosound-Qualität!



1146 TISCHTENNIS
Vorhand, Rückhand, angeschnibbelt, etc. Mit Turniermodus. Sehr realistisches Gameplay!

1169 TOTAL FIRE
Brandheiße Helikopter Aktion. Super!

1071 PETER'S QUEST
Ein absolut friedliches Hüpf- und Sammelspiel. Der Familienspaß!

1138 WAR
Return to Earth läßt grüßen!

1163 WRESTLING
Das beste Wrestlinggame für AMIGA. 2 Disks randvoll!

Airport

Sie leiten den kompletten Flugverkehr eines der 8 bekannten Großflughäfen. Sie müssen Flugzeuge planmäßig starten bzw. landen und auf die richtigen Korridore schicken. Mit digitaler Sprachausgabe und toller Grafik! Megahit!



Erotikpaket 1

10 randvolle Disketten mit den besten Girls in reizvollen Posen! Das prickelnde Vergnügen in Top-Foto-Qualität. Keine Massenware sondern handverlesene Schönheiten! (ab 18 Jahren nur gg. Ausweiskopie.) Jetzt bestellen!



POSSO Mediaboxen

Die ultimative Lösung für einen großen Disketten- bzw. CD-Berg: stapelbar, Schuber nach vorne ausziehbar, Platz für ca. 160 Disk oder 23 CD's. Ab Lager lieferbar!



Disk-Box: Best-Nr.: P-1
CD-Box: Best-Nr.: P-2

CD Tip 1: Meeting Pearls Vol. 2

Eine echte Sensation stellt die frisch gepresste "Meeting Pearls Vol. 2" dar. Alleine die neue interaktive Katalogsoftware ist schon ein Hit. Darüberhinaus befinden sich viele weitere Softwareperlen auf dieser sagenhaften Kompilation (inkl. Pas-TeX in neuer Version). Super-Mega-Stark. Jetzt neu!!!



CD Tip 2: Arktis Edition VOL. 1

Auf dieser heißen Scheibe finden Sie kein "PD", sondern nur lizenzierte Vollversionen deutscher Tophits: z.B.: SKY Astronomie, Wolf Copy, Amiga Bomber, Airport, etc. Außerdem befinden sich noch viele exklusive Softwareproben und Goodies auf dieser tollen CD-ROM für AMIGA.



Versandkosten: DM 10,- bei Nachnahme (kein Ausland) oder DM 6,- bei Vorkasse (Ausland DM 25,-)

Alle DASE & OSSOWSKI Artikel
ab Lager lieferbar!

ARKTIS SOFTWARE GMBH
Schürkamp 24 • 48720 Rosendahl
Telefon 02547-1253 oder 1303
FAX 02547-1353
BTX: ARKTIS#

Dir Opus 5.0!

139,- DM

Neue Version ab Lager
lieferbar!



... It's cool!

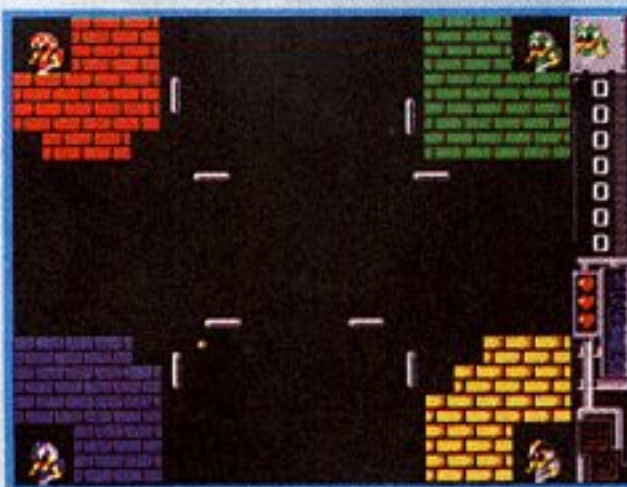
ARKTIS

BASE Jumpers

Originelle Spielideen haben längst Seltenheitswert, und die vorliegende ist allemal ungewöhnlich: Wer hätte je zuvor von einer Art Actiongame für Bungeespringer gehört?

Daß dieses sehr spielbare Programm ausgerechnet den Jungs von Rasputin (also den Machern des unsäglichen „Jet Strike“) eingefallen ist, macht die Sache vielleicht noch exotischer. So frönen die titelgebenden Base Jumpers einem ganz besonderen Hobby: Sie klettern auf Gebäude und springen dann runter, wer als erster oben und unten ankommt, ist Sieger!

Dabei hat man sich den Aufstieg jeweils als Jump & Run vorzustellen, wo man über Leitern und Treppen an Höhe gewinnt, während man herabfallenden Bomben ausweicht und herumlaufende Gegner platthüpft. Manchmal müssen auch Wände durchbrochen werden, dann wieder gilt es, Schalter umzulegen und andere kleine Rätsel zu knacken. Und das alles bereits im Solomodus unter erheblichem Zeitdruck, da man nie hinter den scrollenden Bereich zurückfallen darf. So richtig geht die Post dann mit bis zu drei Freunden ab, weil in der Gruppe auf dem Weg nach oben um herumliegende Bonusbuchstaben gebalgt wird und man dann im freien Fall die Konkurrenz abdrängen oder gegen Hindernisse drücken kann – auf daß die Ärmsten zwar als erste den Boden berühren, nur eben leider in Einzelteilen. Was übrigens jedem passiert, der nicht rechtzeitig seinen Fallschirm öffnet. Das hört sich doch richtig nett an, oder? Ebenfalls sehr nett fanden wir es, daß die behelmten Stunt-Sprites sich darüber hinaus in einem runden Dutzend Subgames betätigen, u.a. Breakout- und Pong-Varianten. Auch Levels mit veränderter Schwerkraft oder sonstigen Gimmicks sind vorhanden, und damit man nicht jedesmal von vorne anfangen muß, gibt's



Breakout für vier

Paßwörter. Nein, an durchdachten Features und Abwechslung mangelt es hier gewiß nicht, wohl aber an Komfort bzw. Chancengleichheit. Solange nämlich kein Vier-Spieler-Adapter und ein entsprechendes Joystick-Kleeblatt vorhanden sind, müssen im Quartett zwei der Luftküsse auf die Tastatur ausweichen – was dank der starren und nicht unbedingt glücklichen Tastenbelegung ein grober Nachteil ist. Und wer ein Joypad besitzt, sollte es lieber in der Schublade lassen, weil Unterstützung dafür zwar angeboten, aber nicht in vollem Umfang gewährt wird.

Hinzu kommt eine doch recht bescheidene Grafik; selbst solche Oldies wie „Rainbow Islands“, „Rick Dangerous“ oder gar „Bomberman“ wußten optisch besser zu gefallen. Zumal hier Spiel und Zwischensequenzen selbst auf einem 1200er noch ruckeln. Von der Musik im Intro einmal abgehört, ist der Sound ebenfalls nichts Berühmtes, für die angekündigte CD-Version bleibt also noch einiges zu tun. Den Hit lassen wir daher dieses Mal noch stecken, auch wenn die Spielidee allein ihn durchaus verdient hätte! (mm)



...und abwärts!



Aufwärts...



Kleiner Gag am Rande: Snowboards statt Fallschirme



BASE JUMPERS (RASPUTIN)

FREIFALL-ACTION

76%

„BUNGEE“



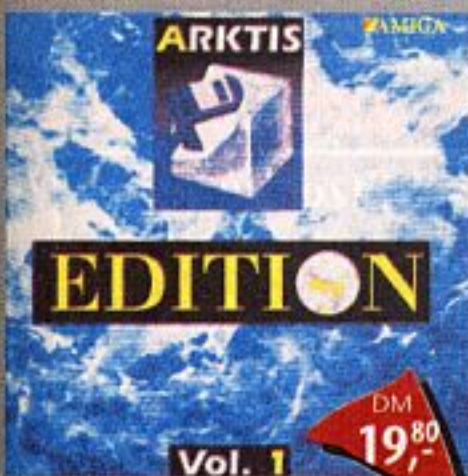
GRAFIK	58%
ANIMATION	52%
MUSIK	61%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	NEIN

CDShop

AMIGA CD-ROM



ARKTIS EDITION Vol. 1

Auf dieser heißen Scheibe finden Sie kein PD, sondern nur lizenzierte Vollversionen deutscher Tophits: z.B. von SKY Astronomie, Wolf Copy, AIRPORT, AMIGA BOMBER, etc. etc. Außerdem befinden sich noch viele Softwareproben und Goodies auf dieser tollen CD!



MEGA HITS 4

Die aktuellste deutsche Sharewaresammlung für den AMIGA. Z.B.: Time 201-359, German 251-367, Faces of Mars 121-192 und Mul-Paket. Inkl. der Vollversion von CanDO! Insgesamt tausende Tools, Virentiller, Spiele, Grafik, Sound, etc. Grafische Oberfläche!



Aminet Set 1

4 randvolle CD-ROM's mit über 12500 Archiven aus dem Aminet. Inkl. Katalogsoftware. Die Pflicht-CD für jeden Amiga User! Topseller!



MEETING SENSATION! Volume 2

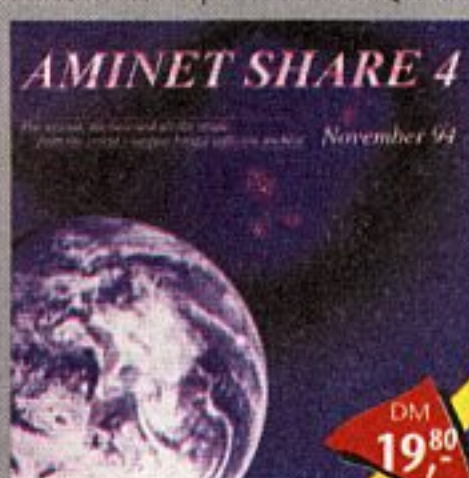
Die aktuellste deutsche Sharewaresammlung für den AMIGA. Z.B.: Time 201-359, German 251-367, Faces of Mars 121-192 und Mul-Paket. Inkl. der Vollversion von CanDO! Insgesamt tausende Tools, Virentiller, Spiele, Grafik, Sound, etc. Grafische Oberfläche!

AMIGA CD-ROM



R-H-S Erotic Collection

Eine aufregende CD für alle AMIGA mit mehr als 2500 ausgewählten erotischen Fotografien der schönsten Top Models! Profi Qualität!



Aminet Share 4

Die neueste Ausgabe der wahrscheinlich beliebtesten AMIGA CD-ROM ist da!



SAAR AMOK II

600 MB neuester Software aus der PD Szene inkl. der SAAR AG Disks 1-800 und AMOK Disketten 1-106. Viele dt. Software!



Amiga Tools

Wohl eine der besten Sammlungen nützlicher Hilfsprogramme für alle Bereiche: DTP, DFU, CAD, Clip Arts, Fonts, WB-Tools, Textprogramme, Datenbanken, etc. etc.

AMIGA CD-ROM



GoldFish 2

Die neueste randvolle Doppel-CD von Fred Fish mit allen Neuerscheinungen des Jahres 94, die bisher nur auf den einzelnen FreshFish CDs erschienen sind in direkt ausführbarer Form oder als gepackte Dateien. Top Titel!



R-H-S DTP Kollektion

Die ideale Zusammenstellung fantastischer Clip-Arts für alle DTP Anwender. Außerdem ist PPrint Deluxe im Lieferumfang enthalten. Ihren selbstgestalteten Einladungen, Glückwunschkarten oder beliebigen anderen Drucksachen steht nun nichts mehr im Wege!

- | | |
|--------------------------------|----------|
| 17 Bit Continuation | DM 59,- |
| ARKTIS Edition Vol. 1 | DM 19,80 |
| AMINET SET 1 (4 CD's) | DM 59,- |
| Aminet 4 Gold | DM 29,80 |
| Aminet 5 | DM 14,80 |
| AMI-Net Pearls Vol. 1 (NEU!) | DM 39,- |
| Animationen (TGV) | DM 49,- |
| Auge 4000/ Cactus CD | DM 59,- |
| CDPD 1, 2, 3 und 4 | DM 59,- |
| Demo Collection | DM 59,- |
| Demo Collection II | DM 29,- |
| Demomania I | DM 49,- |
| Euroscene I | DM 39,- |
| Fonts CD - 18.000 Zeichensätze | DM 59,- |
| Fresh Fish November/Dezember | DM 39,90 |
| Fresh Fonts Vol. 1 (von Fred!) | DM 59,- |
| Games & Goodies | DM 95,- |
| GIGA PD 3.0 (3 CD ROM!) | DM 99,- |
| GIF Galaxy Doppel CD | DM 50,- |
| Gigantic Games | DM 59,- |
| Gold Fish 2 | DM 59,- |
| Hottest 4 Professional | DM 59,- |
| Lechner Collection | DM 19,80 |
| Meeting Pearls Vol. 1 | DM 19,80 |
| Meeting Pearls Vol. 2 | DM 79,- |
| Megahits 1 | DM 69,- |
| Megahits 2 | DM 69,- |
| Megahits 5 | DM 59,- |
| Megahits 3 Spielesammlung | DM 69,- |
| Multimedia Toolkit | DM 29,- |
| Pandora CD | DM 29,90 |
| Photo CD: Playboy Playmates | DM 59,- |
| Space & Astronomy | DM 49,- |
| Town of Tunes - Sound CD | DM 69,- |
| Ultimate MOD Collection | DM 49,- |
| Ultimedia Doppel CD | DM 59,- |
| Utilities Professional | DM 69,- |
| Women of Venus (GIF Girls) | DM 69,- |

AMIGA CD 32



GAMERS' DELIGHT

Diese brandneue CD beinhaltet 40 Spiele der Spitzenklasse aus unterschiedlichen Bereichen: z.B.: Skat deluxe, Jumpman, Rescue, Multizocker, etc. etc. Bei allen Spielen handelt es sich um kommerzielle Spiele und nicht um PD! Für alle AMIGA (auch CD-32 und CDTV).

- | | |
|--------------------------------------|----------------|
| Alien Breed Special Edition | DM 59,- |
| Arabian Nights | DM 59,- |
| Arcade Pool | DM 59,- |
| Banshee | DM 55,- |
| Battle Chess | DM 69,- |
| Battletoads | DM 59,- |
| Bubba 'N' Stix | DM 69,- |
| Beneath a Steel Sky | DM 59,- |
| Bumb 'n' Burn | DM 59,- |
| Evasive Action | DM 59,- |
| Castles 2 | DM 59,- |
| Deep Core | DM 69,- |
| Der Clou | DM 69,- |
| Disposable Hero | DM 69,- |
| Donk | DM 69,- |
| Elite 2 - Frontier | DM 69,- |
| Emerald Mines | DM 39,- |
| Fire Force | DM 69,- |
| Fields of Glory | DM 65,- |
| Fire & Ice | DM 55,- |
| Fly Harder | DM 49,- |
| Fury of the Furries | DM 69,- |
| Gamers Delight | DM 49,- |
| Gunship 2000 | DM 79,- |
| Heimdall 2 | DM 79,- |
| International Karate + | DM 49,- |
| Impossible Mission 2025 | DM 65,- |
| James Pond 3 | DM 65,- |
| Jetstrike | DM 69,- |
| Labyrinth of Time | DM 69,- |
| Lemmings 1 | DM 59,- |
| Liberation Captive 2 | DM 79,- |
| Lotus Trilogy 1-3 | DM 69,- |
| Mean Arenas | DM 59,- |
| Microcosm | DM 99,- |
| Morph | DM 59,- |
| Nick Faldo Golf | DM 79,- |
| Nigel Mansell's Gr. Prix | DM 79,- |
| Out to Lunch | DM 55,- |
| Pinball Fantasies | DM 79,- |
| Pirates! Gold! | DM 65,- |
| Projekt X + F17 Challenge | DM 79,- |
| Quik | DM 65,- |
| Rise of the Robots | DM 65,- |
| Seek & Destroy | DM 55,- |
| Sensible Soccer 92/93 | DM 59,- |
| Simon the Sorcerer | DM 69,- |
| Sleepwalker | DM 69,- |
| Striker | DM 59,- |
| Subwar 2050 | DM 65,- |
| Superfrog | DM 39,- |
| Super Stardust | DM 59,- |
| Surf Ninjas | DM 49,- |
| T.F.X. | DM 69,- |
| The Chaos Engine | DM 59,- |
| The lost Vikings | DM 69,- |
| Total Carnage | DM 65,- |
| Top Gear 2 | DM 55,- |
| Tower Assault (Alien Breed 3) | DM 59,- |

AMIGA CD 32 Grundgerät inkl. 2 Spiele DM 119,-

ARKTIS

ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24 • 48720 Rosendahl
Bestelltelefon: 02547-1303 oder -1253
Bestelltelefax: 02547-1353 • BTX: ARKTIS#

Versandkosten (Der Versand erfolgt per Post):
Per Nachnahme zuzüglich DM 9,- oder bei Vorkasse
(V-Scheck) zuzüglich DM 5,- (Ausland DM 15,-)
Schnellversand ab Lager. Auch Händleranfragen sind
willkommen! Fragen Sie uns auch nach aktuellen
Neuheiten! Katalog kostenlos anfordern!
NEU: Jetzt auch Software für den Macintosh!!!!

Bestellservice:

02547-1303



VERDOOMT BLUTIG

DEATH MASK



Geteilter Screen, doppeltes Leid

Hier wurde ein Alptraum der Jugendschützer zur digitalen Realität: Der erste „Doom“-Abkömmling für den Amiga bringt so viel Brutalität auf den Screen, daß das jüngst indizierte „Mörtel Combat“ sich dagegen wie eine harmlose Kinderbalgerei ausnimmt!



Hast du mich gerade einen Jugendschützer genannt?!

Bislang war Alternative Software ja im wahrsten Sinne des Wortes auf billige Spiele spezialisiert, doch wollte man sich die Vollpreischance auf die erste Adaption des längst indizierten PC-Klassikers von ID für (alle) Commo-Rechner keinesfalls entgehen lassen. Möglich wird sie durch einen Kniff: Hier scrollen die Dungeons nicht wirklich stufenlos in 360 Grad, statt dessen wird im Winkel von 90 Grad umgeschaltet – der Karneval des Todes ist also eine Art „Eye of the Beholder“ für Metzger. Am 1200er klappt das ausgemacht flüssig, was viel für die angekündigte CD-Version erwarten läßt. Death Mask ist übrigens der Name jener Elitetruppe, die hier im Jahre 9030 den Planeten Hiba aufräumt. Konzipiert ist ihr Auftrag als Zweispieler-Game mit Split-screen (der auch im Solo-Modus bestehen

bleibt), wobei man die Wahl hat, entweder 32 paßwortgesicherte Levels gemeinsam nacheinander leerzuballern oder sich zehn nach Gusto auszusuchen, um sich darin gegenseitig zu beharken. So oder so gibt's eine komfortable Übersichtskarte inklusive Bewegungsmelder, ein Messer und 'ne Schrotflinte als Grundausstattung – Munition, Medizinkästen, Türkarten oder bessere Waffen wie MP und Blaster müssen gefunden werden. Im Duell-Modus kommen dann noch Tarnkappen und Klon-Hologramme zum Täuschen des Gegners hinzu.

Nun darf man sich hier aber leider keine 1:1-Kopie der berühmt-berüchtigten Adrenalinbombe vom PC erwarten, denn viele der Features, die die ID-Vorlage erst zum Kultspiel gemacht haben, fehlen: Man kann sich weder richtig an seine Feinde (die CPU hält allerlei Aliens und Terroristen bereit) anschleichen noch ausweichen oder gar seitwärts laufen – ob ein oder zwei Söldner unterwegs sind, hier zählt stets der schnellere Ballerfinger. Auch das Leveldesign ist alles andere als spektakulär, zudem drohen die Computer-Gegner oft nur mit martialischen Posen, um dann letztlich gar nicht loszuschlagen. Was die Grafik angeht, hat man sich zu

sehr auf die erregende Wirkung von Blutstürzen verlassen, denn alles in allem sind die hiesigen Ballerkerker doch arg spartanisch ausgestattet. Und in puncto Sound ist es schade, daß die düstere Musik dem Intro vorbehalten bleibt, Schußgeräusche und Todesschreie allein machen nämlich noch keinen stimmigen Soundtrack.

Obwohl der Hersteller also seine Chance hätte besser nützen können, steht diese Schlachtplatte am Amiga natürlich konkurrenzlos da – zumindest bis zum Erscheinen von „Alien Breed 3D“. Oder bis sie von der BPS aus dem Verkehr gezogen wird, je nachdem, was zuerst passiert. (mm)



Roter Regen...

Wer sucht, der findet



Der Pumpgun-Blues

DEATH MASK

(ALTERNATIVE SOFTWARE)

BALLER-DUNGEONS

65%

„BLUTRÜNSTIG“



GRAFIK	73%
ANIMATION	70%
MUSIK	69%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	62%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	NEIN

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE



LADEN: 60311 FRANKFURT FAHRGASSE 87 069/280170
 LADEN: 56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16 0261/309634
 LADEN: 53721 SIEGBURG KAISER STR. 16 02241/68045
 LADEN: 53111 BONN MÜNSTER STR. 11 0228/659726
 LADEN: 52062 AACHEN BLONDEL STR. 10 0241/406912
 LADEN: 50939 KÖLN GOTTESWEG 157 0221/425566
 LADEN: 50676 KÖLN MATTIAS STR. 24-26 0221/239526
 LADEN: 40211 DÜSSELDORF AM WEHRHAHN 24 0211/364445

z.B.:		500	1200	z.B.:	500	1200	CD 32	z.B.:	SUPER PREIS		SUPER PREIS	
7 Gates of Mendor *		79.90		Jungle Strike (DA)	69.90	79.90	All Terrain Racing (DA)	59.90	nur solange Vorrat reicht		Missiles ov.Xerion DA 29.90	
Akira (KE)		69.90		King Ping Bowling (DA) *	69.90		Banshee (DA)	69.90	AMIGA z.B.:		Oscar DA 29.90	
Aladdin (DA)			69.90	Kingdoms of			Battlechess (KE)	29.90	A-Train +		Oscar-1200 DA 29.90	
Alien Breed 3D (DA) *		69.90		Germany (KD)	79.90		Beneath a		Construction DA 49.90		Overkill-1200 DA 29.90	
Alien Breed T. A. (DA)		39.90	39.90	König der Löwen (DA)		69.90	Steel Sky (KD) *	69.90	Airbucks 1.2-1200 KD 29.90		Police Quest 2 DA 39.90	
Alien Olympics (DA)		69.90		Lemmings 3 (DA)	64.90	49.90	D/Generation (DA)	29.90	Alien Breed 2-1200 DA 39.90		Rules of Engagement 9.90	
All Terrain Racing (DA)		59.90		Lords of L'Realm (KD)	69.90	69.90	Death Mask (DA)	69.90	Aquatic Games DA 29.90		Second Samurai DA 29.90	
Backgammon Royal (KD)		54.90		Mad Burger (KD) *	84.90		Deep Core (DA)	29.90	Bart vs World DA 29.90		Shadow Fighter DA 39.90	
Banshee (DA)			59.90	Mad News (KD) *	79.90		Defender o.Crown2(KE)	39.90	Blues Brothers DA 24.90		Sim Ant KD 49.90	
Battle Field Creator (KD)		69.90		Mad News Extrab.(KD) *	39.90		Dragonstone (DA)	79.90	Chaos Engine DA 29.90		Sim City Classic DA 29.90	
Bazooka Sue (KD) *		89.90	99.90	Mario is Missing (KD) *	69.90		Elite 3 (DA) *	69.90	Chaos Engine-1200 39.90		Sim Earth KD 49.90	
Bling! (KD) 2MB/3MB		99.90	109.90	Marvins Marvelous			Fury of Furries (DA)	39.90	Cliffhanger DA 19.90		Sim Life KD 29.90	
Black Sect (DA) *		84.90		Adventure (DA)		69.90	Gamers Magazine (KE)	19.90	Cool World DA 19.90		Soccer Kid DA 29.90	
Bloodnet (DA)		59.90	69.90	Matthäus Soccer 2(KD)	79.90		James Pond 2 (DA)	29.90	Cyberpunk DA 29.90		Soccer Kid-1200 DA 29.90	
Breach 3 (DA) *		69.90		Micro Machines 2 (DA)	69.90		Lost Vikings (KE)	39.90	Der Patrizier KD 49.90		Software Manag.KD 39.90	
Bubble & Squeak (DA)		54.90		Oldtimer (KD)	79.90	79.90	Mean Arenas (DA)	19.90	Desert Strike KE 29.90		Space Crusade KE 19.90	
Bump'n Burn (DA)		69.90	69.90	Overlord (KE)	69.90		Megarace (DA)	84.90	Diggers 1200 KE 29.90		Space Hulk DA 49.90	
Bundesliga Manager 3				PGA Euro Tour (DA)	69.90	69.90	Nigel Mansell (DA)	39.90	Disposable Hero DA 29.90		Spaceward HO! KD 39.90	
Hattrick (KD)		99.90	99.90	Pinball Illusions (DA)		69.90	Pinball Illusions (DA) *	69.90	Eishockey		St.Thomas KD 39.90	
Bundesliga Manager 3				Psycho Pinball (DA) *	69.90		Skeleton Krew (DA)	79.90	Managager KD 39.90		Streetfighter 2 KE 29.90	
Supporter (KD)		59.90		Quaterpole (KD) *	69.90		Subwar 2050 (KD)	79.90	Empire Soccer KD 39.90		Super Sports Chal.DA 19.90	
Bureau 13 (DA) *		69.90		RAN Trainer (KD) *	89.90		T.F.X. (DA) *	84.90	Eye of Storm DA 29.90		Syndicate KE 29.90	
Cannon Fodder 2 (DA)		69.90		Rise of the Robots (DA)			Theme Park (KD)	79.90	F 1 Grand Prix DA 49.90		Terminator 2 Action DA 29.90	
Carib. Disaster (KD) *		79.90		(1MB Chip RAM)	84.90	89.90	Top Gear 2 (DA)	69.90	F 16 Combat Pilot DA 19.90		Theatre of Death DA 29.90	
Chaos Engine 2 (DA) *		69.90	69.90	Ruff'n Tumble (DA)	54.90		U.F.O. (KD)	79.90	Fantastic Dizzy DA 29.90		Tornado-1200 DA 49.90	
Chris. Columbus (KD)		89.90	89.90	S.U.B. (KD)	64.90	69.90	ZUBEHÖR z.B.:		Genesis DA 29.90		Traders KD 19.90	
Cross Check (KD)		49.90		Schatz i.Silbersee (KD) *	89.90	89.90	4 Player Adapter	14.90	Goal! Dino Dini KD 29.90		Traps'n Treasures DA 29.90	
Crystal Dragon (KD)		79.90		Sensible Golf (DA)	69.90		Competition Pro Trans.	29.90	Great Courts 2 DA 29.90		Trolls DA 19.90	
Cyberspace (KD)		84.90		Sensible World of			Competition Pro Mini	29.90	Hannibal dt 29.90		Trolls-1200 DA 29.90	
Daemongate (KE) *		89.90		Soccer (KD)	69.90		Joypad CD 32	39.90	Hexuma KD 29.90		Turrican 3 DA 29.90	
Darkmere (KD)		69.90		Shaq Fu (DA)	69.90	69.90	Joypad Techno Plus	14.90	Hired Guns DA 29.90		Vision KD 29.90	
Dawn Patrol (KD) *		84.90		Sim City 2000 (KD) (4MB)		84.90	Speedmouse	29.90	History Line dt 59.90		Wing Commander KD 39.90	
Der Clou Profidisk (KD)		49.90	49.90	Simon the			Portverlängerung	9.90	Humans St.Alone DA 19.90		Winter Gold 1+2 DA 29.90	
Der Reeder (KD) *		99.90		Sorcerer 2 (KD) *	84.90	99.90	Portverlängerung	9.90	Indiana Jones 4 dt 59.90		Winter Olympics DA 29.90	
Der Stratege (KD) *		89.90		Skeleton Krew (DA)		79.90	Scart Kabel	14.90	Int.Open Golf-1200 DA 29.90		Wiz'n Liz DA 29.90	
Dragonstone (KD)		79.90		Space Academy (DA) *	64.90		LÖSUNGEN z.B.:		Invest dt 19.90		X-Copy Next G. DA 39.90	
Dreamweb (KD)		84.90	84.90	Space Crusade 2 (KE) *	69.90		Abandoned Places	17.95	Joysoft Special 1 DA 19.90		Zool 2 DA 29.90	
Dungeon Master 2 (KD) *		84.90	84.90	Star Crusader (KD) *	69.90		Ambermoon	17.95	(Battle Chess, Budokan,		Zool 2-1200 DA 39.90	
Elite 3 (KD)		69.90	69.90	Super			Beneath a Steel Sky	17.95	Ski or Die)			
Evasive Action (KD) *		69.90		Streetfighter 2 (DA) *	69.90	69.90	Curse of Enchantia	17.95	Jurassic Park 1200 DA 49.90		WICHTIG:	
F 1 World Cup (DA) *		79.90		Subwar 2050 dt	79.90	79.90	Eye of Beholder 1,2 je	17.95	Kick Off 3		Bei Sonderangeboten bitte	
Fields of Glory (KD)		79.90	79.90	Super Stardust (DA)	64.90	64.90	Goblins 1,2 je	17.95	Euro Chal.1200 DA 49.90		Immer einen oder mehrer	
FIFA Soccer (KD)		59.90		T.F.X. (DA) *	89.90	89.90	Heimdall 2	17.95	King's Quest 6 KE 49.90		Ersatzwünsche angeben,	
Flight of the				Team 17 Pinball (DA) *	64.90		Indy 3,4 je	17.95	Last Action Hero DA 19.90		da viele Spiele Restposten	
Amazon Queen (KD) *		89.90	89.90	Theme Park (KD)	69.90	79.90	Ishar 1,2,3 je	17.95	Legacy of Sorasil DA 39.90		sind !!!!!	
Frontlines (KE) *		69.90		Top Gear 2 (DA)	59.90	59.90	Lure of Temptress	17.95	Legend 2 DA 29.90		(KD) KOMPLETT DEUTSCH	
Fußball Total (KD)		64.90	84.90	U.F.O. (KD)	79.90	79.90	King's Quest 5,6 je	17.95	Lemmings 2 DA 39.90		(DA) DT. ANLEITUNG	
Guardian (DA)		69.90	69.90	Whales Voyage 2 (KD) *		89.90	Monkey Island 1,2 je	17.95	Lemmings 3-1200 49.90		(KE) KOMPLETT ENGL.	
Hattrick-Ikarion (KD)		79.90	79.90	Zeewolf (KD)	79.90		Simon the Sorcerer	17.95	Lemmings X-mas 93 19.90		(*) NOCH NICHT	
Heimdall 2 (KD)		84.90	84.90	Zeppelin (KD) *	79.90		Schwarzes Auge 1	17.95	Mean Arenas DA 19.90		LIEFERBAR	
											VORBESTELLUNG MÖGLICH	

Joysoft

SPIEL DES MONATS DRAGONSTONE

Kämpfen Sie sich Ihren Weg frei durch Argons dämonische Horden, und erforschen Sie weite, längst vergessene Länder, denn hier sind Sie der Held in diesem faszinierenden Fantasy-Rollenspielabenteuer. Lassen Sie sich in sieben umfangreichen Levels ins Reich der Phantasie entführen. Eine Geschichte voller Geheimnisse und Überraschungen...

TIP DES MONATS LÖSUNGEN

Lassen Sie sich doch auch helfen!!! Egal ob Sie z.B.: den versteckten Schlüssel oder den Geheimgang nicht finden können... wir haben die Lösung. Zu fast jedem kniffligen Spiel gibt es auch eine Hilfe. ...und wenn Sie dann immer noch nicht weiterwissen-Fragen Sie doch einfach unsere Hotline. Di.+Do. - 16.00-18.00 Uhr - Spieltips. Fr. 16.00-18.00 Uhr - Technische Tips. 0221/94 86 10 16

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

VERSAND:
NACHNAHME: 9 DM
ab Rechnungsbetrag von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI

EILPOST: 9 + 8 DM
UPS: 9 + 6 DM
VORKASSE: 6 DM
AUSLAND: 15 DM
(nur postfrei)

SICHERHEITS
VERPACKUNG
2.50 DM

Joysoft BLITZ BESTELLUNG

Da geht die Post ab....

TITEL	PREIS	
<input type="radio"/> KATALOG	KOSTENLOS	<input type="radio"/> 500er <input type="radio"/> 1200er <input type="radio"/> CD 32
fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips		<input type="radio"/> NACHNAHME: 9 DM
		<input type="radio"/> EILPOST: 8 + 9 DM
		<input type="radio"/> UPS: 6 + 9 DM
		<input type="radio"/> VORKASSE/SHECK: 6 DM
		<input type="radio"/> AUSLANDSVORKASSE: 15 DM
		nur gegen Vorkasse, postbar
		<input type="radio"/> TEILLIEFERUNG
		Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM-Versandkostenfrei
ERSATZWUNSCH		NAME
		STRASSE
		PLZ, ORT
		TELEFON

am. j. 4. 95

MAILBOX



Kennt Ihr den von den beiden Redakteuren, der Maus und dem sehr großen Vogelkäfig? Nein? Also, treffen sich zwei Redakteure, und... Wie bitte? Auch im April wird hier nicht über Gebühr gescherzt? Okay, dann also zu Euren Briefen – obwohl Ihr damit einen wirklich guten Witz verpaßt!

Leserbriefe

INDEX-BÜROKRATIE

Hallo, Michael, in bezug auf das Thema finde ich es schon gut, daß Du den Brief der „Aktion Jugendschutz“ im Editorial der Märznummer öffentlich zur Diskussion gestellt hast – andererseits scheint mir, daß das inhaltlich eher schwache Schreiben der Frau Arbeiter diese Aufwertung gar nicht verdient hat. Gerade im Öffentlichen Dienst gibt es offenbar ein ganzes Heer solcher aktionistischer Grüppchen, die sich mit Vorliebe an der falschen Adresse einmischen. Dinge wie Wettbewerb, Gewinn, Arbeitsplatzsicherheit, Informationspflicht usw., mit denen sich eine Redaktion tagtäglich auseinandersetzen muß, sind solchen (vermutlich beamteten) Befehlsempfängern naturgemäß fremd, und deshalb kann man ihnen noch nicht mal böse sein – woher sollen sie denn auch wissen, was wirklich los ist?

Jugendschutz ist meines Erachtens eine sehr wichtige Sache, und in Sachen Drogen, Alkohol, Aids, Kriminalität oder Ausländerfeindlichkeit gibt es wahrlich Arbeit ohne Ende. Die Indizierung von Filmen, Literatur oder eben auch Computerspielen ist dagegen ein völlig untaugliches Schreibtisch-Instrument, das häufig exakt das Gegenteil des gewünschten Effekts erreicht und postwendend zur massenhaften Verbreitung des inkriminierten Produkts beiträgt.

Armeen von Müttern, Vätern, Geschwistern und Bekannten setzen sich in Bewegung (wie der Alltag eines befreundeten Softwareladen-Besitzers sowie meine eigenen Jugendfahrten beweisen), um das interessante – weil indizierte – Game zu besorgen. In einem hat Frau Arbeiter allerdings recht: Ihr tragt Verantwortung! Und zwar dafür, daß Ihr Euren Job macht und Eure Leser regelmäßig in bewährter Manier ausführlich über alle Software-Neuigkeiten informiert. In diesem Sinne weiterhin frohes Schaffen... wünscht Olaf Gaide aus Hesisch Oldendorf.

Dem können wir wahrhaftig nur beipflichten!

DAS GEGENGUT-ACHTEN

Lieber Michael, Dein irritiert-ratloser Gesichtsausdruck anlässlich des Schreibens der Frau Arbeiter bewegte mich zu dieser Schreibattacke – und ich hoffe, daß sich noch einige Computer-Krieger ihrer erbarmen, denn wie an dieser Affäre mal wieder ersichtlich, ist es für unsereins nicht leicht, dem Sog der großen Verteufelung durch eine doppelzüngige Moral sowie ihrer falschen Propheten zu entgehen. Zu den natürlichen Rangordnungs-Rängeleien gehören bei allen Lebewesen körperliche Auseinandersetzungen, die jedoch nicht zum Tode des Rivalen führen, da die Lebensumstände und die Natur selbst dies

regulieren. Nur beim Menschen mit seiner Überbevölkerung sowie den Bergen und Sümpfen von Moral und Kultur auf allen Ebenen funktioniert's nicht. Zumal besagte Moralisten in Kinderkrippen, Kindergärten und Schulen (natürlich auf der Basis „hochwissenschaftlicher“ Untersuchungen) derartige Rangeleien mehr und mehr unterbunden und immer weiter in Altersbereiche hinausgedrängt haben, in denen sie eigentlich längst hätten abgeschlossen sein müssen. Eine derartig erdrückende „Vorsorge“, verbunden mit den damit einhergehenden Blockierungen ist die eigentliche Härte gegenüber zeitgenössischen Kindern und Jugendlichen! Computergames sind nun wie kein anderes Kulturprodukt geeignet, solche Spannungen abzubauen, da die Spielabläufe im Kopf ohne störende Bewertungen von außerhalb bewältigt werden können. Hier kann man ungehindert der Beste sein oder werden! Hier liegt das letzte Rückzugsgebiet unserer Kinder, das von den Eltern mit allen Mitteln verteidigt werden sollte! Über die alltägliche Gewalt der Moral und Kultur könnte ich mich wirklich noch seitenlang ausbreiten – dagegen sind Computerspiele die reinste Erholung! Kinder, die in Toleranz und mit selbstbestimmter Zuwendung aufwachsen, brauchen keine Hilfsapostel, die ihnen sagen, ob etwas „Bäh“ ist oder nicht. stellt Rolf Siegel aus Altenburg fest.

Auch Dir möchten wir (zumin-

dest in weiten Teilen Deiner Ausführungen) zustimmen, greifst Du die von Dir angeprangerten Moralapostel doch mal mit ihren eigenen Waffen an: Ein derart „hochwissenschaftlich“ argumentierendes Gegengutachten ist uns noch selten untergekommen! Hoffentlich wechselst Du bloß nie die Seiten...

A LA CARTE

Momentan scheint ja bei Euch wirklich das Trading Card-Fieber ausgebrochen zu sein, nur leider habt Ihr „Spellfire“, mein Lieblingssystem, noch nicht vorgestellt – obwohl es einige der Karten schon auf deutsch gibt. Da es auf dem bekannten Rollenspielsystem AD&D basiert, solltet Ihr es Euch mal ansehen: Das Spielgeschehen ist abwechslungsreich und spannend (besonders bei mehr als zwei Spielern), der Wiedererkennungswert hoch, die Optik



fein, und für die über 800 Karten in fünf Serien gibt es gleich vier Booster-Packs. Ich habe Euch ein paar meiner doppelten Karten beigelegt und würde nun gerne wissen, wie das Spiel im Vergleich mit der Konkurrenz abschneidet – wie wäre es also mal mit einem Vergleichstest? schlägt Tim Tendler aus Eitorf vor.

Bei dem derzeitigen Angebot an Trading Cards scheint der von Dir gewünschte Vergleichstest im Stromausfall ohnehin unausweichlich – allerdings dürfte es dann schon eine ausgewachsene Marktübersicht werden, für die wir gerade das Material sammeln. Als Appetitanreger für die anderen Leser zeigen wir hier einige Deiner Karten (besten Dank dafür!), wer noch weitere Systeme kennt, der möge uns schreiben.



Es geht mir um ein Thema, das sicher nicht nur mich brennend interessiert. Nein, nein, weder „Sex“ noch „Amiga vs. PC“, sondern – DAS INTERNET! Leider habe ich kaum Erfahrungen im Umgang mit DFÜ, Modems und ähnlichen Gerätschaften, weshalb das Internet für mich bloß ein nebulöses Schlagwort ist. Könnte ich beispielsweise mit meinem Amiga 2000 Zugriff auf dieses sogenannte „WWW“ (World Wide Web) erlangen? Wie hoch wären die Kosten etwa? Welche Anforderungen müßte ein Modem erfüllen? Und wie weit ist die Vernetzung überhaupt schon fortgeschritten? Ich denke da an Unis, Schulen, Institute, Bibliotheken, Zeitungen, Teleshopping und -banking oder an ein Schwätzchen mit 'nem japanischen Bonsai-Gärtner bzw. gar Helmut und Billy.

schwärmt Patrick Martin aus Therwil in der Schweiz.

Der Datenhighway ist natürlich auch vom Amiga befahrbar, z.B. ist ja nur so das allseits bekannte „Aminet“-Forum direkt erreichbar. An Hardware genügt

jedes handelsübliche Modem, um in den Genuß der von Dir angesprochenen Service-Leistungen (und noch etliche mehr, wir empfehlen dazu das große Internet-Special im PC Joker 2/95) zu kommen. Die Kosten sind allerdings nicht zu verachten, denn neben rund 20 bis 50 Mark Internet-Monatstarif sind die Telefongebühren zu veranschlagen, so daß sich insgesamt ein ahnsehnliches Stämmchen ergibt! Mehr zum Thema bieten die im aktuellen Mixer besprochenen Bücher.



Ich kenne ja die genauen Verkaufszahlen von „Die Siedler“ nicht, aber nach den ersten drei Monaten kursierten Gerüchte, die von 20.000 Exemplaren sprachen. Mittlerweile dürften es dann wohl an die 100.000 sein – wie also kommt eine Firma wie Blue Byte auf den Gedanken, einen für sie doch recht profitablen Markt einfach im Stich zu lassen? MicroProse schafft es doch auch, die komplexesten Simulationen selbst auf dem kleinsten 500er lauffähig zu machen!

Falls Blue Byte also tatsächlich nur noch für den PC programmieren will, wird die Company ihr blaues Wunder erleben: Auf dem Amiga-Markt mögen die Burschen unumstrittene Strategiekönige gewesen sein, aber am PC müßten sie sich gegen größere und auch bessere Konkurrenz durchsetzen. Die Amerikaner lachen sich doch tot über diese kleinen europäischen Firmen! Zudem merkt man selbst dort, daß die Abkehr vom Amiga eine Fehlentscheidung war, siehe Sierra. Auch Mr. Lucas wird ein Tränchen aus dem Auge gelaufen sein, als er geschnallt hat, daß er ersetzbar geworden ist. Ihm hätten die Verkaufszahlen von „Simon the Sorcerer“ sicher auch gefallen...

Hoffen wir also, daß es der große David von der Insel schafft und aus dem Saftladen Commodore wieder den Markt-

SOFTPREIS GMBH

34121 KASSEL FRANKFURTER STR.86
TEL.0561-285721 & 285727 FAX -285758
Montag-Freitag 9.00-18.30 Samstag -14.00 Uhr

Amiga

1869	69.90DV
Alien Breed 2	49.90DH
Alien Breed SE	27.90DH

All Terrain Racers 49,90 DH

All Terrain Racers	49.90DH
Assassin Spec. Ed.	27.90DH
B 17 Flying Fortr.	39.90DH
Battle Team	49.90DV
Big Four	39.90DV
Big Sea	39.90DV
Bling!	74.90DV
Black Crypt	29.90DH
Body Blows	29.90DH
Body Blows Galact.	49.90DH
Brian the Lion	54.90DH
Bubble + Speak	49.90DH
Budokan	29.90DH
Bump'n Burn	54.90DH
Bundesl.M.Hattrick	74.90DV
Bundesl.M.Support	49.90xDV
Chaos Engine	49.90DH
Civilization	69.90DV
Crazy Cars 3	29.90DH
D Day Impression	64.90EV
Dangerous Streets	49.90DH
Das schwarze Auge	69.90DV

Police Quest 1	39.90DH
Police Quest 2	39.90DH
Populous 2	34.90DH
Powerdrive	54.90DH
Powermonger	34.90DH
Prince of Persia	29.90DH
Project X	29.90DH
Quest for Glory 1	39.90DH
Quest for Glory 2	39.90DH
Qwak	34.90DH
Railroad Tycoon	39.90DH

Ring of Medusa Gold 69,90 DV

Rise of the Robots	74.90DH
Robinsons Requiem	54.90DH
Ruff + Tumble	49.90DH
Sensible Golf	68.90xDV
Sens.Soccer Ltd.Ed.	39.90DH
Sens.World o.Socc.	64.90DH
Shadow Fighter	49.90DH
Shaq Fu	49.90DH
Sierra Soccer	54.90DH
Silent Service 2	39.90DH
Skidmarks	49.90DH
Soccer Kid	54.90DH
Software Manager	64.90DV
Space Max	24.90DV

Space Quest 1	39.90DH
Space Quest 2	39.90DH
Space Quest 3	39.90DH
Space Quest 4	39.90DH
Speedball 2	29.90DH
Starlord	64.90DV
Starfighter 2	34.90DH
Syndicate	59.90DV
Tactical Manager	49.90DH
Term.2 Judgement D.	54.90DH
Theatre of Death	59.90DH
Theme Park	54.90DV
Titus the Fox	29.90DH
Top Gear 2	49.90DH
Tornado	39.90DV
Tower Assault	42.90DH

Traps 'n Treasure 24,90 DV

Turrican	29.90DH
Turrican 2	29.90DH
UFO	64.90xDV
Universe	64.90DH
Winter Gold	34.90DH
Wolfchild	29.90DH
Wonderdog	49.90DH
ZeeWolf	55.90DH
Zeppelin	68.90xDV

Dawn Patrol nur 62,90EV

Death of Glory	74.90DV
Der Clou	64.90DV
Der Clou Profidisk	43.90xDV
Desert Strike	34.90DH
Die Siedler	49.90DV
Disposable Hero	39.90DH
Dogfight	39.90DH
Doppelpass	74.90DV
Dragonstone	54.90DH
Dune	34.90EV
Dune 2	34.90DV
Elfmania	49.90DH
Elite 2	54.90DV
Epit	34.90DH
F 1	54.90DH
F 117A	39.90DH
F15 Strike Eagle 2	39.90DH
F 17 Challenge	29.90DH
F 19 Stealth Fight	34.90DH

Amiga 1200

1869	67.90DV
Airbuck 1.2	64.90EV
Aladdin	64.90DH
Alien Breed 2	54.90DH
Banshee	54.90DH

Biing! nur 79,90DV

Bloodnet	59.90DH
Body Blows Gal.	54.90DH
Brian the Lion	49.90DH
Bubble + Speak	49.90DH
Bundesl.Man.Hattr	74.90DV
Burntime	69.90DV
Civilization	66.90DV
Dangerous Streets	49.90DH
Dennis	54.90DH
Der Clou	66.90DV
Diggers	59.90DH
Doppelpass	76.90DV
Dynatech	56.90DV
Fatman	49.90DH
Fields of glory	65.90DV
Guardian	54.90DH
Hanse	45.90DV
Heimdall 2	64.90DH
Impos.Miss.2025	66.90DH
Jet Strike	55.90EV
Jungle Strike	58.90DH
Jurassic Park	54.90DH
Kick off 3	54.90DH
Kolumbus	69.90DV
Lion King	64.90DH
Lord of the realm	64.90DH
Mary.Mary.Advent.	64.90xDH
Naughty ones	49.90DH
Oldtimer	66.90DV
Overkill	44.90DH
Overlord	64.90DH
PGA European Tour	56.90DH
Pinball Fantasies	54.90DH

Amiga CD32

Alfred Chicken	49.90DH
Alien Breed + Qwak	49.90DH
All Terrain Racers	49.90DH
Arcade Pool	39.90DH
Banshee	54.90DH
Battlechess Enh.	57.90EV
Battletoads	49.90DH
Brian the Lion	49.90DH
Bubba'n Styx	54.90DH
Bubble + Speak	56.90DH
Bump'n Burn	54.90DH
Castles 2	56.90EV
Chaos Engine	49.90DH
Chuck Rock 2	54.90DH
D-Generation	47.90DH
Dangerous Streets	54.90DH
Der Clou	66.90DV
Disposable Hero	54.90DH
Dragonstone	54.90DH
Elite 2	54.90DH
Emerald Mines	39.90DH
Fields of Glory	59.90DV
Fire + Ice	49.90DH
Guardian	59.90EV
Gunship 2000	61.90DH
Heimdall 2	62.90DH
Humans 1+2	59.90EV
Impos.Miss.2025	59.90DH
Int.Sens.Soccer	49.90DH
James Pond 3 Starf	64.90DH
Jet Strike	49.90DH
Jungle Strike	59.90DH
Lemmings	49.90EV
Lotus Devil	54.90DH
Lotus Trilog	59.90DH
Marv.Marv.Advent.	54.90DH
Microcosm	89.90DH
Morph	29.90DH
Nick Faldo Golf	62.90EV

Overkill/Lunar nur 54,90EV

PGA European Tour	59.90DH
Pinball Fantasies	59.90DH
Pirates Gold	59.90DH

Pinball Illusion nur 64,90xDH

Premiere	49.90DH
Project X + F 17	49.90DH
Rise of the Robots	74.90DH
Roadkill	54.90EV
Robocod	29.90EV
Ryder Cup Golf	59.90DH
Subwar 2050	59.90DV
Summer Olympics	49.90EV
Super Stardust	54.90DH
Superfrog	39.90DH

Theme Park nur 64,90DH

Top Gear 2	54.90DH
Total Carnage	54.90DH
Tower Assault	54.90DH
Trolls	54.90DH
UFO	59.90DV
Ultimate Body Blow	54.90DH
Universe	64.90EV
Whales Voyage	54.90DH
Zool	54.90DH
Zool 2	49.90DH

Händler-anfragen erwünscht

Fields of Glory	65.90DV
FIFA Soccer	49.90DV
Flight o.Ama.Queen	71.90xDV
Fly Harder	19.90DV
Gunship 2000	39.90DH
Hannibal	24.90DV
Hanse	45.90DV
Heimdall 2	62.90DH
History Line	49.90DV
Impos.Miss.2025	65.90DH
Ishar 3	59.90DH
Jaguar XJ 220	27.90DH
Jungle Strike	49.90DH
Jurassic Park	49.90EV
K 240	54.90DH
Kick off 3	49.90EV
Kid Chaos	54.90EV

Kingdoms of Germ. 59,90DV

Kings Quest 1	34.90DH
Kings Quest 2	34.90DH
Kings Quest 3	34.90DH
Kings Quest 4	34.90DH
Knights of the sky	34.90DH
Kolumbus	69.90DV
Lamborghini	49.90DH
Larry 1	34.90DH
Larry 2	34.90DH
Larry 3	34.90DH
Last Hero Action	39.90DH
Legacy of Sorasil	49.90DH
Lethal Weapon	29.90DH
M 1 Tank Platoon	34.90DH
Micro Machines	49.90DH
Monopoly	52.90DV
Mr. Nutz	49.90DH
Myth	29.90EV
Oldtimer	64.90DV
Overlord	64.90EV
PGA European Tour	54.90DH
PGA Tour Golf Plus	34.90EV
Pinball Dream+Fant.	59.90DH
Pinball Magic	29.90DH
Pinkie	49.90DH
Pirates	34.90DH
Pizza Connection	74.90DV

Pinball Illusion nur 59,90DH

Rise of the robots	74.90DH
Robinsons Requiem	59.90DH
Sabre Team	54.90DH

Shadow Fighter nur 54,90 DH

Shaq Fu	59.90DH
Sim City 2000	64.90EV
Simon the Sorcerer	69.90EV
Skeleton Krew	64.90EV
Star Trek	54.90EV
Subwar 2050	65.90DV
Super Stardust	54.90DH
Theme Park	64.90DV
Top Gear 2	49.90DH

Tornado nur 39,90 DV

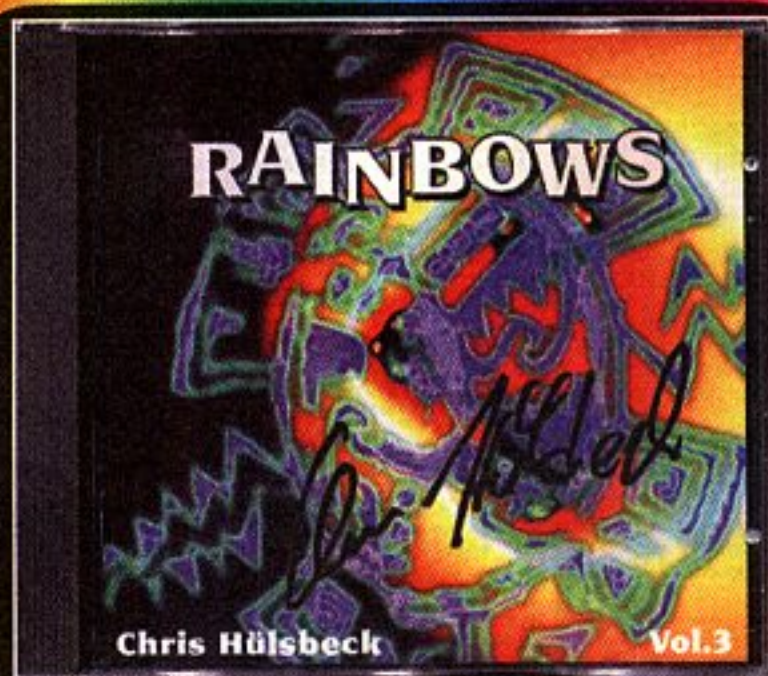
Total Carnage	54.90DH
UFO	66.90DV
Zool	49.90DH
Zool 2	49.90DH

Alle Preise in DM
Sonstige Spiele auf An

x=Vorankündigung - noch nicht lieferbar, Versandkosten: Inland 8,- ab 250,- Bestellwert frei; Ausland 20,-
Zahlung per Vorkasse (Euroscheck oder Bar) oder Nachnahme (nur Inland, zusätzlich 5,- NN-Gebühr
+3,- Zahlk.Gebühr). Es gelten unsere AGB. - Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten.

DIE NEUE HÜLSBECK-CD

exklusiv im Joker Shop!



**Jede Scheibe
von Chris Hülsbeck
persönlich
handsigniert!**

„RAINBOWS“ ist eine Longplay-CD und bietet 15 brandheiße Tracks mit neu abgemixten Spiele-Hits und anderen neuen Kompositionen von Chris Hülsbeck – und dazu noch vier Bonustracks mit Samples zur freien Verwendung! Mehr noch, die besten Stücke, die daraus entstehen, werden auf der nächsten Scheibe des Meisters mitveröffentlicht!

Sichert Euch Euer handsigniertes Exemplar von „RAINBOWS“ für 31,- DM im Joker Shop, denn diese Wahnsinns-CD gibt es sonst nirgendwo zu kaufen!!!

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

MAILBOX



führer macht, der er gewesen ist. hofft (wie gesagt) Marion Musche aus Mörfelden.

Wir hoffen mit Dir, hoffen gleichzeitig aber auch, daß der große Davy seinen Worten endlich Taten folgen läßt – langsam wäre es nämlich wirklich an der Zeit, daß Commo UK auf Vordermann gebracht und die Amiga-Produktion wieder ankurbelt wird! Das wäre nämlich der erfolversprechendste und wohl auch einzige Weg, wieder vermehrt Spielehersteller für die „Freundin“ zu gewinnen. Darunter sicher auch Blue Byte, wo etwa die Arbeit an „Albion“, dem Nachfolger zum populären Rollenspiel „Ambermoon“, ursprünglich am Amiga aufgenommen wurde!

VOM HAGEL IN DIE TRAUFE

Ich bin ein großer Werder-Fan und möchte gerne wissen, wo ich das Game „Otto Rehagel Soccer“ bestellen kann. Mein Freund sagt, es sei dasselbe wie „Sensible Soccer“ – stimmt das? Ist es ein Manager oder ein Player? Und was taugt es eigentlich?
löchert uns Enrico Held aus Hüllhorst.

Dein Freund hat schon recht, denn zeitweilig war es tatsächlich geplant, das feine „Sensible World of Soccer“ hierzulande unter dem Namen von Otto dem Großen zu veröffentlichen – daß daraus nichts wurde, ist ja nun offensichtlich. Du darfst in Zukunft also auf Deinen Freund hören. Und eine Sache würden wir noch gerne von Dir hören: Wie kannst Du als „großer Werder-Fan“ eigentlich jetzt noch zu Otto Rehagel stehen?

DIE SILBERMINE

Ich möchte mal fragen, wo die Amiga-CD bleibt, die Ihr rausbringen wolltet? Ich hoffe für Euch, daß es in nächster Zeit soweit ist, denn wenn nicht, würde ich zwar keine Briefbombe

schicken, aber schwer enttäuscht von Euch sein. Falls Ihr's doch auf die Reihe kriegt, dann aber bitte eine, die auf dem CD³² und dem CDTV läuft. Außerdem solltet Ihr dann ein paar Musiktracks draufleiern – für Leute, die nur 'nen Audio-CD-Player haben.
schlägt Lars Keller aus Lübeck vor.

Dein Wunsch war uns Befehl: Die von Dir so sehnlich erwartete Joker-CD liegt bereits am Kiosk – in Form unseres brandneuen Magazins, das da heißt MULTIMEDIA JOKER! Was hier an Stoff für den Amiga enthalten ist (und das ist nicht wenig!), funktioniert allerdings größtenteils nur mit Amiga plus CD-ROM. Bei Audiotracks mit Musik kann es dagegen Troubles mit der GEMA geben, und falls Du unsere Kultscheibe namens „Joker-CD“ gemeint hast, so bleibt sie zumindest vorläufig den DOSen vorbehalten. Sorry, aber vielleicht finden wir ja im Sommer die Zeit für eine Konvertierung.

FREIE WAHLEN!

Die Sieger bei der Wahl zum Spiel des Jahres stehen ja nun fest, aber diese Wahl hatte schon immer Unstimmigkeiten. Dieses Mal freilich sind sie besonders drastisch: Ihr habt nämlich ein Spiel vorgeschlagen, das es zu dem Zeitpunkt noch gar nicht gab („Sensible World of Soccer“), und Eure Leser haben es auch noch auf den 3. Platz der Sportspiele gewählt! Haben die ihre Stimmen blind vergeben oder hatten sie Raubkopien? Und überhaupt: Schon immer habe ich mich über diese blöde Vorauswahl aufgeregt, laßt die Leute doch einfach frei wählen!
fordert Marc-René Küppers aus Mönchengladbach.

Würden wir ja gerne, bloß hat freie Wählbarkeit eben einen gewaltigen Haken: Würde nämlich jeder Teilnehmer seinen persönlichen Favoritenka-

talog zusammenstellen, wären wir schlicht bis zum St. Nimmerleinstag mit Auszählen beschäftigt und könnten das Spiel des Jahres 94 wohl erst irgendwann im Sommer 1995 bekanntgeben – und wo wäre da der Witz? Daher setzten wir für Individualisten wie Dich eben auf den Leser-Sonderpreis. Und „Sensi Soccer“ haben wir deshalb vorgeschlagen, weil das Game zum Zeitpunkt der Ausschreibung noch weit vor Weihnachten angekündigt war. Gewählt wurde es vermutlich aufgrund der recht aussagekräftigen Demoversion, die seinerzeit bereits in Umlauf war. So, konnten wir damit Dein Vertrauen in die Demokratie wieder herstellen?



Ich habe mir mein CD³² schon recht früh gekauft und mußte kurze Zeit später lesen, daß es nun zusammen mit „Wing Commander“ ausgeliefert wurde. Das Spiel tauchte auch in den Anzeigen einiger Softwareläden auf, doch bei Nachfragen erhielt ich immer nur die Antwort, es sei schon ausverkauft. Könnt Ihr mir weiterhelfen, wo ich doch so ein großer Commander-Fan bin? Und gibt es irgendeine Möglichkeit, das CD³² mit Tastatur und Laufwerk auszurüsten?

hofft Torben Matz aus Bisten-see.

Schlechte Karten, Torben: „Wing Commander“ wurde ausschließlich zusammen mit der Konsole ausgeliefert und war zu keinem Zeitpunkt separat im Handel, was immer man Dir da erzählt haben mag. Erfolgversprechend ist daher höchstens eine Suchmeldung in den Kleinanzeigen. Dafür kannst Du ein A4000-Key-board direkt an den Tastaturport des CD³² ankabeln und eine Floppy immerhin über den Umweg über eine „SX-1“-Erweiterung.



1) Wie ich im PC-Joker gelesen habe, plant Ihr ein eigenständiges Multimedia-Magazin, eventuell mit CD. Eine gute Idee, aber ich hätte noch folgende Vorschläge: Könnte man das Magazin systemübergreifend für Amiga und PC machen? Oder wollt Ihr dem Amiga gar ein eigenes Multi-Heft spendieren? Besonders bei der CD wäre es toll, Material für beide Systeme unterzubringen!

2) Zum Thema Amiga/PC an dieser Stelle nur soviel: Tatsache ist und bleibt, daß der Pentium ein Mega-Beschiß ist! In Wahrheit rechnet dort nämlich der 386er mit dem 487er-Coprozessor, die beide auf dem Pentium angebracht sind. Es gibt nämlich keine PC-Soft, die Pentium-Code fabriziert, und es gibt auch keine Compiler, die den Pentium unterstützen!! Das ist kein von mir erfundenes Märchen, sondern die schlichte Wahrheit!!!

3) Mir fällt immer wieder auf, daß Ihr bei einigen Spielen (speziell in der Budget-Bühne) schreibt, daß diese auf 2000ern Probleme machen könnten. Wenn aber ein Game am 500er läuft, dann läuft es normalerweise doch auch am 2000er, oder? wundert sich Peter Möckli aus Küsnacht in der Schweiz.

1) Kaum bestellt, schon geliefert!

2) Abgesehen davon, daß wir solchen Zahlenspielerien rund um den Pentium neuerdings doch etwas mißtrauen, muß man diesem Prozessor ganz schlicht ein enormes Tempo zugestehen – unabhängig davon, welche Chips nun genau in der Tüte sind.

3) Prinzipiell hast Du zwar schon recht, doch einige Früh-Exemplare des A2000 machen halt leider doch Zicken; nämlich die mit der exakten Bezeichnung A2000A – während die Modelle B, C und D sich weitaus kooperativer geben.

Computersoftware Schneider
Carola & Michael S (030) 3043156

Mo/Mi 16.30-19.00
Di/Do 19.00-20.00
Fr 16.00-18.00

Reichsstr.50 - 14052 Berlin - Fax (030) 305 17 03

Amiga Software	DM	Amiga Software	DM	Amiga Software	DM
Battle Team dt.	59,90	Hanse die Expedition dt.	49,90	Sim City 2000dt.A1200	74,90
Bubble & Squeek dt.	54,90	History Line 1914-18 dt.	59,90	Sim Earth dt.	59,90
Bling dt.	84,90	Jungle Strike dt.	59,90	Simon the sorcerer dt.	74,90
Bundesliga Hattrik dt.	84,90	Kick Off 3 dt.	59,90	Skat Royal dt.	54,90
Carnbean Disaster dt.	74,90	Kingdoms of Germany dt.	74,90	Skeleton Krew dt.	64,90
Chartbreaker dt.	69,90	Lemmings 3 dt. A1200	54,90	Software Manager dt.	59,90
Christoph Kolumbus dt.	59,90	Lord of realms dt.	64,90	Starlord dt.	59,90
Dawn Patrol	64,90	L. Mathias Super Soccer dt.	69,90	Subwar 2050 dt. A1200	74,90
Der Baulöwe dt.	89,90	Mr. Nutz dt.	54,90	Syndicate dt.	59,90
Der Clou dt.	74,90	Oldtimer dt.	74,90	TFX dt. A1200 *	74,90
Der Patrizier dt.	59,90	PGA European Tour dt.	59,90	Theme Park dt.	59,90
Die Siedler dt.	59,90	Pinball Illusions dt. A1200	69,90	Top Gear 2 dt.	54,90
Doppelpass dt.	89,90	Pizza Connection dt.	84,90	Tower Assault dt.	54,90
Dreamweb dt. A1200 *	74,90	Powerdrive dt.	59,90	Turrican 3 dt.	54,90
Dragonstone dt.	59,90	Rise of the robots dt.	74,90	UFO dt.	74,90
Eishockey Manager dt.	59,90	Ruff & Tumble dt.	54,90	Universe dt.	59,90
Elfmanna dt.	54,90	Rüsselsheim dt.	69,90	X-Copy & Tools dt.	59,90
Fields of glory dt.	74,90	Sensible World Soccer dt.	69,90	Zak McKracken dt.	59,90
FIFA Soccer dt.	59,90	Shadow Fighter dt.	54,90	Zeewolf	69,90
Flight of Amazon dt.	79,90	Shag Fuh dt.	54,90	Zeppelin dt.	74,90

Versandkostenfrei für Selbstabholer
nur nach Vereinbarung - kein Laden

Lösungshefte je 19,90 DM	-	3 Stück = 49,50 DM
Abandoned Place 1 o. 2	Elvira 1 o. 2	Kathedrale
Amberstar	Eye of beholder 1 o. 2	Kings Quest 5 oder 6
Ambermoon	Goblins 2 o. 3	Legend of Kyrandia
Beneath steel sky	Heimdall 1 o. 2	Legends of Valour
Buck Rogers 1 o. 2	Indy 3 o. 4	Loom
Cruise for a corpse	Innocent until caught	Lure of temptress
Dungeon Master	Ishar 1 o. 2 o. 3	Lords of doom
		Might & Magic 3
		Monkey Island 1 o. 2
		Police Quest 3 o. 4
		Powermonger
		Simon the sorcerer
		Spirit of Adventure
		Waxworks

10 SPIELE PAKET - nach unserer Wahl 125 DM

jedes Spiel 19,90 DM - 5 Stück = 80 DM

Archipelagos, Blade Warrior, Blasteroids, Circus Attractions, Curse of Ra, Cyberworld, Espionage Disc, Future Classics (Sam), Globulus, Gravity, Hound of Shadow (Horror Adv), Ilyad (Shoot t up), Impassable, Keef the thief (Adv), Killing Cloud dt, Liverpool (Football), Matrix Marauders (Psyg), Mean Streets dt, Moonfall dt, Nebulus, O.B.Y. 1, Pipemania, Plague, Power up (Sam), Puffys Saga, Resolution 101, Rock & Roll, Sir Fred, Skweek, Speedball, Startrash, Stryx (Psygno), Three Stages, Top Banana, Wings of death, Xenon

5 Games + 5 Games = 275 DM

(5 Games nach Ihrer Wahl bis max. 49,90 je Stück + 5 Games nach unserer Wahl)

jedes Spiel 29,90 DM - 5 Stück = 110 DM

Altered Destiny, Apydia, Atonino dt, Backgammon Royal, Batman-the movie dt, Battle Master dt, Beach Volley, Battle Squadron, Blues Brothers, Bombuzal, Bonanza Brothers, Brainblaster Cardiac Chambers of Shaolin, Champion of Raj k dt, Chuck Yeagers Flight Sim, Combo Racer, Crossbow Crystal Kingdom Dizzy, Cybercon 3 dt, Day of pharao, Deadline (Infocom), Devious Design dt, Deuterios - next Millennium, Dick Tracy, Dojo Dan, Dragon Breed, Dragons of flame, FinalCommand Fire & Brimstone, Fly Harder dt, Football Manager WC Ed, Gem X, Golf Challenge, Hard Drivin 2, Hardball, Interphase, Jetsons, Kengi, Kick Off 2, Knights of Krystallion k dt, Loom (Ohne Packung), Magicland Dizzy, Manchester United Europe, Microprose SoccerNecromon, Nightshift, Oups up Oriental Games, Pacmania, Paraglider, Pegasus (Shoot t up), Pinball Magic, Plotting dt, Project X, Projectyle, R-Type 1 oder 2, Rainbow Island, Revelation (Knobelei) dt, Rick Dangerous 2, Rolling Ronny, Shuffle, Silk Worm, Simulera, Sink or swim, Ski or die, Sorcerer, Spellbound (Psygno), Sports best (Sam), Spy vs Spy-artie antik, St Dragon, Starray, Stormball (Sport), Strike Force Harrier, Super Space Invaders, Suspicious Cargo dt, SWIV, Think Cross, Thyphoon Thomson, Treasure Trap dt, Turbo Pack (Sam), Turrican 1 o. 2, TV-Sport Football, Vroom dt, Vroom Data, Welltris Xyphos, Zone Warrior (Shoot t up)

jedes Spiel 39,90 DM - 5 Stück = 160 DM

1990 die 93er Edition dt, Amnios (Psygno), Another World, Aquaventura (Psygno), Assassin Awesome dt, Bubba n stix dt, Blood M, Budokan dt, Car Vup, Cardinal of Kremlin, Centerbase dt, Carthage (Psygno) dt, Castle Master (Adv) dt, Chuck Rock, Coin up Hits 2 (Sam), Cool Croc Tw Cool World, Donk dt, Doodlebug dt, East vs. West (inkl Soundtrack) dt, Fantasy Pack (Sam), Flood First Samurai, First Year (Thalion), Frenetic, Game of Life, Gunship, Harlequin, Immortal, Indy heat, James Pond - Underwater Agent, James Pond 2, Kid Gloves 2, Killing Game Show, Logical, Lotus 3 Mega Twins dt, Midwinter 2 dt, Might & Magic 2, Moonshine Racers dt, Mr. Heli, Nebulus 2 dt, North & South, Paladin 2, Populous, Premier Manager (Pussball), Push Over, Red Zone (Psygno), Risky Woods (inkl. Sportuhr), Rules of Engag, Steel Empire dt, Tearaway Thomas, Thunderhawk dt, Titus the fox, Toobin, Torvak the warrior, Total Recall, Trolls dt, Utopia dt, Virtual Worlds (Sam), Wolfchild, Yoe Yoe dt

jedes Spiel 49,90 DM - 5 Stück = 210 DM

Aquatic Games, Alfred Chicken, BAT 2 dt, Battle Chess 2, Bills Tomatoe Games dt, Bobs bad day, Brat dt, Bundesliga Manager Pro dt, Carl Lewis Challenge, Castles dt, Chaos Engine, Chuck Rock 2, Combat Air Patrol, Covert Action dt, Cyberpunks, Death Knights of Kryn dt, Dino wars dt, Disp, Heroes, Dune dt, Eye of the beholder dt, F19 Stealth Fighter, Fire & Ice, Flight of intruder dt, Goal, Fury of the fumes, Genesia dt, Globdile, Goblins dt, Hagar der Schreckliche, Hexuma dt, Humans Humans Jurassic Levels, Hurnibal dt, Hired Guns dt, Indy 3 dt, Ishar 1 o. 2 dt, Jaguar XJ220, Kings Quest 4, Larry 1 oder 2, Legend of Faerghail dt, Lemmings 2, Lothar Mathias dt, M1 Tank Platoon, Mad TV dt, Maniac Mansion dt, Mega-lo-mania dt, Megatraveller dt, Might & Magic 3 dt, Monkey Island 1 dt, Pacific Island dt, Parasol Stars, Pinball Dreams, Pirates dt, Police Quest 1, Premier Man 2, Pools of darkness dt, Putty, Quest for glory, Second Samurai dt, Sensible Soccer, Shadow of beast 3, Spaceward Ho dt, Skidmarks, Sierra Soccer, St. Thomas dt, Sports Top 10 dt, Simpsons, Soccer - Mania (Sam), Soccer Kid, Space Crusader dt, Speedball 2, Streetfighter 2 dt, Superfrog, Tornado dt, Traders dt, Transartica dt, Traps & Treasures dt, Troddlers, Ultima 5, Undrium 2, Ugh dt, Warners of Relyne dt, Wing Commander dt, Wiz n Liz dt, Woodys World dt, Wrath of the demon dt, Zool 1 o. 2

SPIELESAMMLUNGEN

10 Great Games (Carrier Command, Great Courts, Ferrari F 1, Xenon 2, Satan, ...)	49,90 DM
Adventurers (Supremacy, Corporation, Hunter) dt.	49,90 DM
Big Box (Bobo, Hostages, Jumping Jackson, Captain Blood, TinTin on moon, ...)	49,90 DM
Coin up Hits 2 (Dynasty Wars, Ghouls b ghosts, Ninja Spirit, Hammerfest, Vigilante)	49,90 DM
Kind of Magic 2 (Tom & Jerry, Minigolf, Beam, Nightdawn)	49,90 DM
Lucas Arts Classic (Maniac Mansion, Loom, Monkey Island, Zak McKracken) dt.	89,90 DM
No. 2 Collection (Black Gold, Space Max, Winzer)	49,90 DM

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten - Preisliste 2 - DM - Jede Bestellung ist verbindlich - Bei nicht abgeholten oder annahmeverweigerten Sendungen stellen wir DM 20,- in Rechnung - Versandkosten inkl. Zahlkartengebühr: Nachnahme telefonisch +12 DM - schriftlich + 9 DM Vorkasse + 6 DM (Scheck/Überweisung Kto. 453 447-108 BLZ 100 100 10 Postgiro Berlin - kein Versand ins Ausland - dt. = deutsche Anleitung - * = bei Druck noch nicht lieferbar - # nur gegen Altersnachweis

PREISLISTE

kostenlos anfordern!

System angeben!

DIE SIEGLER	SIM	DV	52
DOPPELPA	SIM	DV	89
DREAMWES	ADV	DV	68
ELITE 2 - FRONTIER	SIM	DA	55
EMERALD MINE 1	GES	DA	28
EMERALD MINE 2	GES	DA	38
EMERALD MINE 3 PR.	GES	DA	28
EVASIVE ACTION	SIM	DA	57
FIELDS OF GLORY	STR	DV	68
FIFA INTERN. SOCCER	SPO	DV	50
FLIGHT OF THE AMAL.	ADV	DV	62
FIRE AND ICE	ACT	DA	48
FORMULAR ONE GRA.	SPO	DA	79
GRAFTGOLD	NOL	DA	68
GUARDIAN	???	DA	59
GUNSHIP 2000	SIM	DA	68
HANSE - DIE EXPED.	SIM	DV	48
HATTRICK!	SIM	DV	68
HEIMDAL 2	ADV	DA	61
HISTORYLINE 1914-1918	STR	DV	52
INNOCENT UNTIL CAU.	ADV	DA	68
ITS INTERN. CRICKET	SPO	DA	55
ISSAR 3 - THE SEVEN	SIM	DV	84
JUNGLE STRIKE	ACT	DA	59
KICK OFF 3 - EUROPE	SPO	DV	52
KID CHAOS	ACT	DA	58
KINGDOMS OF GERM.	STR	DV	68
KINGPIN - BOWLING	SIM	DA	32
KINGST QUEST 8	ADV	DV	64
KULT OF SPEED	SIM	DA	62
LEMMINGS 3	GES	DA	58
LOLLYPOP	GES	DA	62
LORDS OF THE REALM	STR	DV	62
LOTH. MAT. 5. SOCCER	SPO	DV	69
MAD NEWS	SIM	DV	68
MAD NEWS EXTRABL.	ZUS	DV	43
MARVIN'S MARY. AD.	ADV	DA	62
MICRO MACHINES	SIM	DA	48
MR. WUTZ	GES	DV	52
NEW W. OF LEMMINGS	GES	DA	59
OLDTIMER 2	SIM	DV	68

SPACE QUEST 4	ADV	DV	39
SPECIAL FORCES	ACT	DA	79
SPERIS LEGACY	???	DA	59
STAR CRUISADER	SIM	DV	62
STARSTUD SP. EDIT.	ACT	DA	34
STARLORD	SIM	DA	68
STRATEGY MASTERS	SAM	DA	68
TERMINATOR 2 - AFG.	ACT	DA	55
THEATRE OF DEATH	ACT	DA	62
THEME PARK	SIM	DV	57
THE CHAOS ENGINE	ACT	DA	48
TOP GEAR 2	SIM	DA	52
TOWER ASSAULT	ACT	DA	42
UFO ENEMY UNKN.	STR	DV	68
WORLDS OF LEGEND	???	DA	62
WORMS	???	DA	55
ZEEWOLF	ACT	DA	69
ZEPPELIN - GIANTS.	SIM	DV	68

AMIGA 1200 / 4000

ALADIN	GES	DA	62
ALIEN BREED 3D (DOOMCOMP)	59		
BALDIE	STR	DV	64
BANSHÉE	ACT	DA	52
BINGI!	SIM	DV	85
BLOODNET - A CYBER.	ADV	DA	64
BRUTAL	???	DV	62
BUMP 'N' BURN	ACT	DA	58
BUNDESLIGA MAN. 3	SIM	DV	78
CIVILIZATION	SIM	DV	68
DAWN PATROL	SIM	DA	79
DER SCHATZ IM SILD.	ADV	DV	86
DOPPELPA	SIM	DV	80
DREAMWES	ADV	DV	68
DÜSCHUNGELBUCH	GES	DA	64
ELITE 3 - FRONTIER	SIM	DV	80
FIELDS OF GLORY	STR	DV	69
HANSE - DIE EXPEDIT.	SIM	DV	48
HATTRICK!	SIM	DV	68
JUNGLE STRIKE	ACT	DA	64
KICK OFF 3 - EUROPE	SPO	DV	52
KING'S QUEST 8	ADV	DA	64
KÖNIG DER LÖWEN	GES	DA	62
LORDS OF THE REALM	STR	DV	62
MAGIC OF ENDORIA	STR	DV	62
MORPH	GES	DA	62
NEW W. OF LEMMINGS	GES	DA	57

ALLEN OLYMPICS	SPO	DA	55
ATR-ALL TERRAIN RAC.	SIM	DA	55
BALDIE	STR	DV	64
BANSHÉE	ACT	DA	52
BASE JUMPERS	GES	DA	55
BENEATH A STEEL SKY	ADV	DV	59
BENEFACITOR	GES	DA	55
BLOODNET	ADV	DA	64
BUMPS	???	DA	55
BUMP 'N' BURN	ACT	DA	58
BUREAU 13	ADV	DV	62
CYBERWAR	ACT	DA	59
DREAMWES	ADV	DV	68
ELITE 3 - FRONTIER	SIM	DV	80
EMERALD MINES	GES	DA	38
EVASIVE ACTION	SIM	DA	58
FIELDS OF GLORY	STR	DA	64
GUARDIAN	ACT	EY	59
GUNSHIP 2000	SIM	DA	62
HEIMDAL 2	ADV	DA	64
INTER. SEN. SOCCER	SPO	DV	52
IMPOSSIBLE MISSIONS	GES	DA	84
JUNGLE STRIKE	ACT	DA	64
KINGPIN	STR	DA	38
LITIL CIVIL	ACT	DA	59
MARVIN'S MARY. AD.	GES	DA	59
MAGE RACE	SIM	DA	84
OLDTIMER 2	SIM	DV	75
PGA EUROPEAN TOUR	SPO		
PINBALL ILLUSIONS	SIM	DA	62
PIRATES GOLD	SIM	DA	62
QUIK	GES	DA	64
REUNION	STR	DV	62
RISE OF THE ROBOTS	ACT	DA	62
ROAD KILL	SIM	DA	64
SHADOW FIGHTER	ACT	DA	58
SKELTON KREW	ACT	DA	62
SPACE ACADEMY	SIM	DA	59
STAR CRUISADER	???	DV	62
SUBWAR 2050	SIM	DV	64
SUPER STARSTUD	ACT	DA	58
T.F.X.	SIM	DA	68
THE BIG & DIZZY	???	DA	55
THEME PARK	SIM	EV	64
TOWER ASSAULT	ACT	DA	58
UFO - ENEMY UNKN.	STR	DV	64
WORLD CUP GOLF	SPO	DA	59

Schnell versandt und gegen Aufpreis, Versandkosten incl. Nachnahme 10,50 DM, Vorkasse (EC-Scheck) 7,- DM, Lieferung Ausland erfragen. Einige Spiele () waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar; Auslieferungstermin erfragen! Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten, Vorbestellung von Spielen nehmen wir an. Kein Ladenverkauf. Abholung nach telef. Absprache möglich!

A 2435



WER REITET DIE ATTACKE?

Eines schönen Tages stand ein einsamer, verlassener A500 auf meinem Weihnachtstisch und bat mich um Asyl. Inzwischen ist das schon ein Weilchen her, aber immer noch bildet er den Mittelpunkt meiner Freizeit – und meiner Ausgaben. Eins stört allerdings diese romantische Idylle, und zwar die ewigen Diskriminierungen skrupelloser PC-Pentium-Fanatiker, die mit allen Mitteln versuchen, ihre Minderwertigkeitskomplexe hinter diesem lächerlichen „Intel Inside“ zu verstecken, der noch nicht mal das Einmaleins beherrscht! Ich frage Euch nun, ob wir nicht alle zum radikalen Gegenangriff starten sollten (zum Beispiel mit dem vielleicht bald fertigen Power-Amiga im Gepäck), um diesem überheblichen Getue den Garaus zu machen!?

hält Alexander Kliebisch aus Nüsttal-Morles seine Brandrede.

George Lucas' Sturheit), empfehle ich zur Abwechslung mal „Subwar 2050“ von MicroProse, da dieses Game „X-Wing“-Ersatz vom Feinsten bietet.

3) Sind die andauernden Gerüchte von Commodores Übernahmeverhandlungen nicht am Ende bloß ein Vorwand, um die Amiga-User bei der Stange zu halten?

4) Was ist der Unterschied zwischen Fast-RAM und Chip-RAM?

5) Sind für den A1200 irgendwelche Voxel-Flugis geplant?

6) Wer ist Schorsch?

7) Ist Michael mit Brork identisch?

8) Zum Schluß noch etwas anderes: Ist Euch schon mal aufge-

fallen, daß in der 92er November-Ausgabe Eures Magazins in der Joker Galerie ein gewisser Thomas Langhanki mit guten Verbindungen zur „Pizza Connection“ aufwartet? Tatsächlich stammt das dort veröffentlichte Bild aus dem Vorspann der gleichnamigen Fun-Simulation von Software 2000. Aber dieses Game lag doch seinerzeit noch in weiter Ferne – wie erklärt Ihr Euch das?

staunt Alexander Bohn aus Lönningen.

1) Danke für die Blumen!

2) Guter Tip, denn die wäßrige Futuro-Sim von MicroProse ist ja nun wirklich nicht übel!

3) Na, das wollen wir doch nicht hoffen! Ist aber ohnehin unwahrscheinlich: Wer sollte In-

teresse an stangenweise Amiganern haben, wenn Commodore ohnehin komplett unterginge?

4) Das Chip-RAM ist sozusagen der von Haus aus eingebaute Speicher, in dem insbesondere Sound- und Grafikdaten ihren Stamplatz haben. Wie der Name schon sagt, wäre Fast-RAM demgegenüber eine schnelle RAM-Erweiterung, mit der das Chip-RAM entlastet und der Programmablauf somit beschleunigt wird – am 1200er mitunter sogar um das Doppelte!

5) Nicht daß wir wußten. Aber „T.F.X.“ sollte mit seinen Texturen doch vergleichbar toll aussehen.

Ja, das sollten wir vielleicht tun. Doch wer wird die große Gegenoffensive anführen? Im Grunde käme ja nur David Pleasance dafür in Frage – wenn der englische Generalissimo bloß endlich seine Geheimwaffe vom Stapel lassen würde!

DAS PIZZA-RÄTSEL

1) Erst mal möchte ich loswerden, daß Ihr so ziemlich das beste Softwaremagazin der Welt seid – was ich nach einjähriger Testphase mit verschiedenen Zeitschriften zweifelsfrei feststellen konnte. Ihr seid genauer, schreibt lustiger, und Euer Bewertungssystem ist über alle Zweifel erhaben. Fazit: Ich werde wohl nicht darum herkommen, Euch zu abonnieren, da ich sonst an Entzugserscheinungen zugrunde gehen müßte!

2) Damit endlich die ewige Fragererei nach „X-Wing“ aufhört, das mit 99prozentiger Sicherheit doch nicht für den Amiga umgesetzt wird (man bedenke nur

Wie Sie es auch drehen und wenden, es ist zweifellos die große Chance im Kampf gegen den Krebs. Die kostenlose **Früherkennungsuntersuchung.** Einmal im Jahr für Frauen ab 20 Jahren und Männer ab 45 Jahren.

Dem Leben zuliebe.
Deutsche Krebshilfe
Spendenkonto bei
allen Banken 909090



6) Brork wurde ursprünglich als Bürobote eingestellt, kann jedoch so gut mit der Keule umgehen, daß er oft mehr zu sagen hat als der Chefredakteur!

7) Die Ähnlichkeiten von Michael und Brork beschränken sich rein auf das Äußerliche. Und dann vielleicht noch die Tischmanieren...

8) Des Rätsels Lösung: Besagter Thomas Langhanki gehörte Jahre später zum Grafik-Team, das für Software 2000 die Pizza in den Ofen geschoben hat. Tja, unsere Galerie ist eben eine Startrampe für Talente – heute schon ein Bild geschickt?



1) Soso, in „X-Base“ werden also jetzt Amigaspiele gezockt. In der Tat, als ich mir diese dumme Sendung neulich mal anschaute, wurde dort tatsächlich ein Amiga-Game gespielt – und zwar ein „Pacman“ der übelsten PD-Sorte! Also damit gewinnt man bestimmt keine neuen Amiga-User...

2) Neulich habt Ihr das Speedup-System CD vorgestellt. Wenn Ihr dort schreibt, daß man auf diese Weise vier weitere Geräte anschließen könne, meint Ihr dann mit „Geräte“ nur CD-Laufwerke oder vielleicht auch Festplatten? Meine 60 MB reichen nämlich vorne und hinten nicht!

3) Wieso stört es niemanden, daß Ihr kein Sonderheft mehr rausbringt? Und wieso, zum Kuckuck, macht Ihr eigentlich keins mehr? ärgert sich Andreas Smolka aus Wolfsburg.

1) Weil es „X-Base“ zudem nicht gelungen ist, wenigstens ausreichend Zuschauer ohne Amiga zu gewinnen, wurde die Sendung inzwischen eingestellt. Mehr darüber in Borgis Branchengeflüster.

2) Wenn wir Geräte sagen, dann meinen wir auch Geräte – wie eben z.B. eine Festplatte.

3) Ein paar Leute stören die fehlenden Sonderhefte schon,

etwa Dich oder auch Michael. Sobald wir also wieder etwas mehr Zeit und noch ein, zwei gute Redakteure finden, kann's losgehen! Schreibt uns doch schon mal, welches Thema gerne wäre.



Ich habe mir neulich das angeblich so tolle „Theme Park“ gekauft, war allerdings nicht sonderlich davon begeistert. Die Ladezeiten sind fürchterlich lang, es gibt nur zwei verschiedene Besuchertypen (statt acht wie am PC), die Läden gleichen sich wie ein Ei dem anderen, die Hälfte der Attraktionen kann man nicht bauen, es gibt nur eine Sorte Luftballons und nur einen Entertainer. Auf Features wie Obstbäume, Mauern oder Laternen kann man lange warten, der Sound ist schlichtweg grauenhaft, die Grafik läßt ebenfalls zu wünschen übrig, die Figuren kennen kaum mehr als lausige zwei Animationsphasen, und der erhoffte Vorspann fehlt ebenfalls. Nun frage ich mich, was wir getan haben, daß man uns mit einem derart schlechten Spiel strafft, das zudem auch noch sündhaft teuer ist. Sicher, der Amiga ist kein PC, aber für das Geld hätte ich doch mehr erwartet, schließlich waren die zwei Disketten nicht mal richtig voll! Ist der Amiga mittlerweile etwa so out, daß man uns neuerdings schon mit Müll abspeist? wütet Oliver Schmidt aus Rostock.

Dein Ärger ist verständlich, trotzdem sollte man die Kirche im Dorf (das Karussell auf dem Rummel?) lassen, denn viele der von Dir angesprochenen Man-kos gelten ja nur für die 500er-Version – auf AGA-Amigas oder CD sieht die Sache deutlich besser aus, was sich ja auch in unseren Noten widerspiegelt. Und davon abgesehen: Selbst in der abgespeckten Variante ist „Theme Park“ immer noch eine komplexe Simulation. Wie hätte Dir das Spiel also wohl gefallen, wenn Du von der zugegeben aufwendigeren PC-Fassung gar nicht wüßtest?

Media Point

jetzt 2x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
und ganz neu seit 10. März 1999
Die Generation vor über 200 Mio – Berlin's
größtes Fachgeschäft für Computerspiele
Steglitz – Bismarckstraße 63

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Games

Akira	69,95
Alien Breed Tower Assault	39,95
Alien Olympics *	69,95
ATR – All Terrain Racing	49,95
Aufschwung Ost	69,95
Bazooka Sue *	79,95
Bling! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Bloodnet	59,95
Bureau 13 *	59,95
Caribbean Disaster *	79,95
Chartbreaker *	79,95
Cross Check	59,95
Dawn Patrol	69,95
Death or Glory	89,95
Delphine Classic Collection	59,95
Der Clou – Profidisk	39,95
Der Schatz im Silbersee *	89,95
Doppelpass (Anstoss + WC Edition)	89,95
Dragonstone	69,95
Dream Web *	69,95
Elfmans	59,95
Elite 3 (1st Encounters) *	69,95
Evasive Action *	59,95
F1 World Cup Edition *	69,95
Flight of the Amazon Queen *	69,95
Fields of Glory	79,95
FIFA Soccer	59,95
Hanse – Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95
Hattrick (Ikarion) *	69,95
Jungle Strike	69,95
Jurassic Park	59,95
Kick Off 3 – European Challenge *	59,95
Kingdoms of Germany	79,95
Kingspin – Arcade Sports Bowling *	29,95
Kings Quest 6 (dt.)	69,95
Kolumbus	79,95
Lemmings 3 (World of Lemmings) *	59,95
Lollypop *	69,95
Lords of the Realm	69,95
Lothar Matthäus Super Soccer	69,95
Mad News *	79,95
Mr. Nutz	59,95
Oldtimer	79,95
Overlord	69,95
PGA European Tour Golf	59,95
Pizza Connection	89,95
Quarter Pole *	69,95
ranTrainer *	79,95
Reunion (dt.)	79,95
Rise of the Robots (A500+, A600, A2000)	79,95
Roadkill *	59,95
Ruff 'n' Tumble	49,95
Rüsselsheim	59,95
Sensible Golf *	69,95
Sensible World of Soccer	69,95
Simon the Sorcerer	79,95
Shadow Fighter	59,95
Shaq Fu	69,95
Skeleton Crew *	69,95
Star Crusader *	59,95
Starlord	79,95
S.U.B. *	59,95
Syndicate	69,95
Theme Park	AKTIONSPREIS 49,95
Top Gear 2	49,95
UFO – Enemy Unknown *	79,95
Zeewolf	79,95
Zeppelin *	79,95
Zero *	69,95
Zorked *	59,95

Games speziell für A1200

Aladdin	69,95
Alien Breed 3D *	59,95
Bling! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Dream Web	69,95
Dschungelbuch *	69,95
Dungeon Master 2 *	69,95
Lion King (König der Löwen)	69,95
Oldtimer	79,95
Pinball Illusions	69,95
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Subwar 2050 (dt.)	79,95
T.F.X. *	69,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!	
Alien Breed 3D *	59,95
Beneath A Steel Sky	79,95
Megarace *	79,95
Pinball Illusions *	69,95
Pinkie *	69,95
Roadkill *	59,95
Subwar 2050 (dt.)	79,95
T.F.X. *	69,95
Theme Park *	79,95
Game Pad speziell für CD 32	39,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

Alien Breed 2 (nur für A1200)	29,95
Alien Breed Special Edition	29,95
Arabian Nights	19,95
A-Train (incl. Construction Kit)	49,95
B-17 Flying Fortress	39,95
Battlehawks 1942	39,95
Battle Team	49,95
Beavers	29,95
Bitmap Brothers	29,95
Blastar	19,95
Bubba 'n' Stix	19,95
Burntime	29,95
Combat Air Patrol	19,95
Cool Spot	19,95
Cool World	9,95
Cyberpunk	19,95
D/Generation	29,95
Die Siedler	49,95
Dogfight	39,95
Dune (dt.)	39,95
Dune 2 (engl.)	29,95
Eishockey Manager	29,95
F-19 Stealth Fighter	39,95
F-117 A Nighthawk	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Genesis	29,95
Goal!	19,95
Gunship 2000	39,95
Heimdall 2	29,95
History Line	49,95
Hunt for Red October	19,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	49,95
Indianapolis 500	39,95
Kid Chaos	29,95
Kings Quest 1, 2, 3 oder 4	je 29,95
Lemmings 2	19,95
Lothar Matthäus	29,95
Mad TV	39,95
Mig 29 Superfulcrum	39,95
Monkey Island 1 (dt.)	39,95
One Step Beyond	29,95
Pirates	29,95
Pools of Darkness	19,95
Populous 2	39,95
Prime Mover	19,95
Shadowlands	19,95
Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.), Sim Life (dt.)	je 39,95
Skidmarks	29,95
Sleepwalker (dt.)	19,95
Soccer Kid	19,95
Space Quest 1	19,95
Space Quest 4	29,95
Trivial Pursuit	39,95
Turncan 1 + 2	je 19,95
Universe	29,95
Uridium 2	29,95
White Sharks	19,95
Wing Commander (dt.)	39,95
WWF 1 + 2	je 29,95
Zak Mac Kracken	39,95

Zubehör

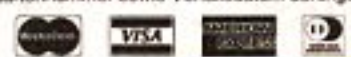
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
ext. Festplatten für A500, z.B. 428 MB	ab 699,-
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Staubschutzhülle für alle AMIGA-Computer	19,95
Staubschutzhülle für Monitor	39,95
3,5" MF 2DD	ab 5,99

Joysticks

Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 24,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95
Quickjoy TopStar	39,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,- NN-Gebühr der Post
ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei
Ausland (nur Vorkasse oder Kreditkarte!): 15,- DM
Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung – einfach anrufen und Kartennummer sowie Verfallsdatum durchgeben.



Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 - 29
12053 Berlin (Neukölln)

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28



DIE SCHILLER-DÜRRE

Zur Zeit bin ich ziemlich verärgert, was aber nicht an Euch liegt, sondern daran, daß ich seit Wochen und Monaten diversen Versandhändlern mit Fragen nach neuen CD³²-Games auf den Nerv gehe und immer wieder die gleiche Antwort bekomme: angekündigt, aber noch nicht lieferbar! Besonders regt mich dabei auf, daß z.B. „Theme Park“ mittlerweile sogar am 500er zu haben ist – nur wir Schillerscheiben-Freunde gucken in die Röhre! „Oldtimer“ ist ein ähnlicher Fall, die Krönung des Aromas dürfte aber wohl „Megarace“ sein, das seit einem Dreivierteljahr angekündigt ist und Monat für Monat verschoben wird!

Ich frage mich natürlich, warum das so ist, und finde keine Erklärung. Den bisherigen Berichten nach zu urteilen, muß das CD³² ja wohl ein enormer Verkaufserfolg sein und sollte sich daher wohl genügend weit verbreitet haben. Da beschweren sich die Hersteller laufend über Raubkopiererei, und wenn sie dann die Möglichkeit haben, für ein kopiersicheres System zu entwickeln, passiert nichts!

argumentiert Dirk Nötzel aus Laubusch.

Natürlich verunsichert die nach wie vor ungeklärte Situa-

tion bei Commodore so manchen Hersteller, andererseits sind Lieferverzögerungen in dieser Branche leider ganz alltäglich – davor sind auch DOSen oder Konsolen nicht gefeit. In dieser Ausgabe findest Du aber bereits den Test zu „Theme Park“, in der nächsten dann den zu „Megarace“ und einen (hoffentlich mit Amiga-Neuheiten gespickten) Bericht von der ECTS in London. Nicht verzagen, Joker fragen!

DOPPELT GEMOPPELT

Ich habe mich sehr gefreut, als ich bei der Verlosung zum Spiel des Jahres einmal das Game „Universe“ gewann – aber dann kam eine Woche später noch mal ein Päckchen mit noch mal „Universe“. Ich wähnte schon voller Sorge, Michael sei plötzlich spendabel (also krank) geworden, und fragte mich, wohin das bei der Verschwendungssucht der übrigen Joker-Mitarbeiter wohl führen sollte. Doch dann las ich den Begleitbrief, der sich diesmal allerdings auf einen anderen Wettbewerb bezog. Tatsache, ich hatte zweimal gewonnen! Tja, was mache ich nun mit zwei Universen?

ratlost Christhart Kratzenstein aus Friesenhofen-Leutkirch.

Na, Du scheinst uns ja das Glück gepachtet zu haben! Willst Du nicht vielleicht eine

Lotto-Tippgemeinschaft mit uns gründen? Im übrigen darfst Du das doppelte Lottchen gerne bei uns gegen ein anderes Game umtauschen, sofern Du es nicht verschenken oder verkaufen magst. Und noch was: An dem Tag, an dem Michael spendabel wird, ist er nicht krank, sondern klinisch tot!

BESTELT & GELIEFERT

Michael Valentin suchte in der März-Mailbox einen Player für den „Oktalyzer“. Dem Manne kann geholfen werden: Ein dezentler Blick auf die PD-Serie TIME, genauer gesagt auf deren Nummer 198, fördert den „Eagleplayer“ zutage, der auch in der Demoversion (keine Speichermöglichkeit) selbst auf Turbo-AGA-Amigas jeden Oktalyzer-Song mit Leichtigkeit abspielt. Die Vollversion kostet übrigens 20,- DM und beinhaltet gleich noch ein Konvertierungsprogramm zwischen Modulformaten. Der sehr ähnliche „Deliplayer“ soll übrigens ebenfalls Oktalyzer-MODs abspielen, aber da ich den nicht besitze, kann ich's nicht garantieren.

P.S.: Noch nie so gelacht wie beim letzten Editorial! Der „Verantwortung gegenüber Heranwachsenden“ wird man wohl kaum gerecht, indem man sie bevormundet. Ursula Arbeiter von der AJS sollte

mal was ihrem Namen entsprechendes tun...

findet Gunnar Schuster aus Schlamersdorf.

Besten Dank im Namen von Michael Valentin, zumal Deine Auskünfte auch für andere Sound-Freaks interessant sein mögen. Was nun Deine Empfehlung an Frau Arbeiter von der AJS betrifft: Es steht zu befürchten, daß sie sie mit ihrem Brief schon beherzt hat...

KEIN SCHERZ

...ist auch im April wieder unser Aufruf an alle, die schreiben können: Nur immer her mit Euren Briefen voller Kritik, Lob, Anregungen und Fragen – wir beantworten jeden einzelnen davon, und zwar entweder hier im Heft oder mit einem persönlichen Schrieb – letzteres allerdings nur, wenn RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und wir den Absender entziffern können. Ehe Ihr nun unsere Anschrift erfahrt, will Euch der Autor aber doch noch diesen tollen Witz vom Vorspann erzählen: Also, treffen sich zwei Redakteure und... und... Mist, jetzt habe ich die Pointe vergessen!

**JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

Krieger



ZEICHNER XXIX '15





AMIGA REPAIR

WIR LASSEN IHREN AMIGA NICHT STERBEN!

EUROPAS FÜHRENDES AMIGA REPAIR CENTER FÜR ALLE COMMODORE AMIGA COMPUTER



CD 32 Konsole
289.- DM
incl. Tastatur

Liebe Amiga Fangemeinde,
die DCE Computer Service GmbH ist das führende Amiga Repair Center in Europa. Auf über 1.000 qm Fläche widmen wir uns in Oberhausen ganz dem Amiga Repair und der Entwicklung von Repair Equipment. Unsere Philosophie lautet: Nur durch Einsatz des bestmöglichen Equipments ist eine vernünftige Reparatur möglich. Der Einsatz von High Tech Equipment, wie z.Bsp... Mikro Prozessor Simulatoren, In Circuit Diagnostik Systemen, sowie SMD- und Wellen- Lötanlagen ist unsere Domäne. Die SMD bestückten Leiterplatten aus den letzten Amiga Generationen stellen höchste Anforderungen an den Service. Wir haben diese Entwicklung schon vor Jahren erkannt und setzen seitdem gezielt verschiedene SMD Löttechnologien sowie intelligente Board Testsysteme ein. Lassen Sie Ihre SMD bestückten Amiga Platinen nicht durch unsachgemäße Eingriffe von angeblich geschulten Reparaturexperten oder Hobbybastlern, die leider gerade in der Amiga Szene vielen Kunden übel mitspielen, beschädigen. Unser, durch die Tätigkeit für Commodore als Amiga Europa Repair Center gewonnenes Know How, stellen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Besuchen Sie unser Haus und lassen Sie überraschen. Wir bieten Reparaturen für alle Amiga Modelle dem Endkunden, aber auch speziell Händlern, in ganz Europa an. Da wir auf Chip Level Ebene reparieren, sind wir in der Lage, wirklich jedes fehlerhafte Bauteil auf der Platine zu lokalisieren. Das erspart teure Austauschplatinen und schont noch ganz nebenbei die Umwelt und die momentan besonders knappen Ressourcen.

Fordern Sie noch heute unsere Service Broschüre an und beachten Sie die neusten Reparaturangebote in dieser Anzeige..

RESTPOSTEN 199.- DM
Commodore CDTV

DER REPARATUR TIP FÜR ALLE AMIGA 500/2000 USER !

Die Amiga Ersatzteile werden knapper. Wir bieten Ihnen jetzt ein einmaliges Ersatzteile Paket für Ihren Amiga an. Wir haben alle notwendigen Custom Chips zu einem Repair Paket zusammengestellt. Sichern Sie sich jetzt noch dieses wirklich günstige Angebot. Beim Rom können Sie noch zwischen 1.3 oder 2.04 wählen. Im A 500/2000 Repair Paket sind folgende Bauteile enthalten. Vergleichen Sie diesen Paketpreis ruhig mal mit den Einzelpreisen. Zusätzlich erhält jeder Besteller ein Commodore T-Shirt + Mütze kostenlos.

2 * IC 8520 CIA	 Repair Paket  199.-
1 * IC 8364 PAULA	
1 * IC 8362 DENISE	
1 * IC 5719 GARY	
1 * IC 8372 A FAT AGNUS	
1 * IC 68000 CPU	
1 * IC Kick Rom Ver 1.3 oder 2.04	
1 * Commodore T-Shirt + Mütze.	

Repair und Rework Angebote

AMIGA ERSATZTEILE

Keyboard A 1000	Sonderpreis	39.- DM
Keyboard A 4000		149.- DM
Keyboard A 2000		98.- DM
Keyboard CDTV Original !		139.- DM
Amiga Mouse		49.- DM
CDTV Mouse		79.- DM
IC CIA8520		59.80 DM
IC 8364 Paula		59.80 DM
IC 8362 Denise		59.80 DM
IC 8373 Hirese Denise		59.80 DM
IC 5719 Gary		39.80 DM
IC 8372 A 1 MB Fat Agnus		59.80 DM
IC 8372 B 2 MB Fat Agnus		59.80 DM
IC 8375 B 2 MB Fat Agnus		59.80 DM
Kickstart Ver 1.3		59.80 DM
Kickstart Ver 2.04		39.80 DM
Kickstart Ver 2.05		59.80 DM
Kickstart Ver 3.0		89.00 DM

Andere Bauteile auf Anfrage ! Rufen Sie bitte an und erfragen den Tagespreis.

REPARATURFESTPREISE

Amiga 500/600/CD32	150.- DM	Amiga 1000	400.- DM
Amiga 1200	180.- DM	Amiga 2000	250.- DM
Amiga 3000	500.- DM	Amiga 4000	350.- DM
CDTV	220.- DM	MPEG Modul	250.- DM
C 64/1541	100.- DM	Monitore 1081-1084 S	220.- DM

REWORKS AMIGA 4000

Umbau 68EC030 auf 68030 mit MMU 169.- DM
 Umbau 68LC040 auf 68040 mit FPU 389.- DM
 Takterhöhung A4000/40 auf 33 MHZ mit Lüfter und voller Garantie auf Funktion 149.- DM

Takterhöhung A4000/30 auf 40 MHZ incl. CPU mit integrierter MMU 249.-DM

Probleme mit Zorro 3 Karten ?

Rework der CPU Karte 68040 auf neueste GAL Version 3.2. Umbau des Grundboards 178.- DM

WHIZZ



Nach unsäglichen bis mittelprächtigen Titeln wie „Dangerous Streets“ oder „Trolls“ wollte Flair Software mit diesem Plattform-Karnickel endlich in Hit-Regionen hoppeln – und fast hätte es auch geklappt...

Nur leider spielt Meister Lampe die Hauptrolle in einem Game, das zwar astrein programmiert und dank netter Ideen auch grundsätzlich sehr spielbar ist, dessen maßlos überhöhter Schwierigkeitsgrad jedoch selbst dem erfahrenen Gambler den Schweiß aus den Schlappohren rinnen läßt. Und bei soviel Frust verläßt auch den Tester irgendwann die Lust – jedenfalls die an einer Medaillenvergabe. Der Grund für den Ärger ist das erbarmungslose Zeitlimit, innerhalb dessen der Knuddel-Hase hier durch die jeweils drei

ausgedehnten Abschnitte der vier hübschen Iso-Welten hetzen muß, um den jeweiligen Levelausgang zu finden. Kleine Exkursionen abseits des vorgegebenen Weges werden damit oft zum Todesmarsch – in neun von zehn Fällen findet sich in der Plattform-Pampa eben nicht das dringend benötigte Sammelextra für Zusatzzeit, was unweigerlich eines der drei Anfangsleben kostet und somit auf die Motivation neugieriger Rammler drückt. Dummerweise erlauben nämlich weder Levelcodes noch Speicherstände ein Überspringen bereits

gesehener Schauplätze, und selbst Continues gibt's erst im Austausch gegen rare Sammeldiamanten und Bonusflaggen. Hier beißt sich der Hase wiederum in den Schwanz, weil für die erforderlichen Suchaktionen der ausschweifenden Art wie gesagt die Zeit fehlt... Das ist um so bedauerlicher, als die schick ausgearbeiteten Szenarien eigentlich zum

längeren Verweilen und Erkunden einladen. Da sorgen teils recht ausgetüftelte Rätsel der Marke „Schlüssel X öffnet Tor Y“ und Bonusspiele am einarmigen Banditen für Abwechslung, Rolltreppen wollen im Turbogang befahren und kaskadisch aufgebaute Plattform-Aufzüge erklimmen werden, ganze Batterien von Feder-Katapulten stehen im Weg, Kanonen laden zu einem Rundflug und Schachfiguren zum Ausritt ein. Auf der Gegenseite geht's nicht minder bunt zu, denn in den saftig grünen Wiesen der Highlands tummeln sich u.a. witzige Clowns, in der Arktis Schneemänner, Pinguine und Walrosse, am Strand Riesenkrebse und in Gamesville wandelnde Spielkarten, die bisweilen auch als Sprungbrett fungieren. Bei Kontakt knabbern die Widersacher an Whizz' (immerhin ausreichend dosiertem) Energievorrat, was unser Langohr durch gekonntes Überspringen oder eine Wirbelattacke zu verhindern trachtet. Erlegte Gegner hinterlassen dann und wann Stärkungstränke, meist aber bloß schädliche Giftpilze, die beim Drüberlaufen die Lebensenergie reduzieren. Rein technisch gibt es an alledem wenig auszusetzen, denn die Machart des Spiels ist rundum kompetent: Das butterweiche Parallax-Scrolling der vorliegenden AGA-



Up and away in den nächsten Level



Version vermittelt einen sehr dreidimensionalen Eindruck, während die feine Cartoon-Grafik mit so vielen liebevollen Animations-Details aufwartet, daß es anderswo für zwei Programme gereicht hätte. So zerplatzen einmal geöffnete Steintore in ein Dutzend Trümmer, gestartete Bonusraketen ziehen auf ihrem Weg gen Himmel eine Rauchfahne hinter sich her, Flaggen wiegen sich sanft im

Wind, und bewegliche Plattformen werfen einen Schatten am Boden. Die teilweise beeindruckend großen Feindsprites stehen dem qualitativ nicht nach, sie wurden samt und sonders hübsch gezeichnet und prima in Bewegung gesetzt – lediglich das kurze Intro ist optisch eine Enttäuschung. Aber akustisch geht die Hasenpost

schon wieder tierisch ab, wobei die gelungene Begleitmusik und die passenden Sound-FX getrennt an- bzw. abgestellt werden dürfen. Die Steuerung erkennt und unterstützt Zwei-Buttons-Sticks, was auch nötig ist, weil es in der Hitze des Gefechts oft unmöglich ist, mit nur einem Feuerknopf zwischen Hüpfen und Spin-Attacke zu unterscheiden – und wer will sich das ohnehin hammerharte Gameplay schon noch zusätzlich erschweren?



Gevatter Frost kennt keinen Trost



Meister Lampe auf der Rampe



Kartentricks helfen auch nicht immer

Ach, darum nennt man den Springer auch Pferd



Schwer hat es uns Whizz somit jedenfalls bei der Bewertung gemacht, denn einerseits haben wir am Amiga noch selten so viele Ideen auf so schönen 3D-Plattformen gesehen, andererseits bekommt man sie aufgrund der Mängel im Design eben kaum zu sehen. Als Neulinge im Hüpf- und Laufgewerbe ist man hier ja schon mal hoffnungslos verloren, und selbst als Veteran wünscht man sich des öfteren einen regulierbaren Schwierigkeitsgrad herbei. Daß es auch anders bzw. besser geht, hat die zeitgleich erschienene PC-Version bewiesen: Obwohl technisch und optisch dieser AGA-Fassung klar unterlegen, macht sie dank eines bei weitem gnädiger ausgelegten Zeitlimits und dreier großzügig von vornherein gewährter Continues einfach mehr Spaß. Na, immerhin zieht der Hersteller inzwischen in Erwägung, das Spiel (welches am A4000/040 übrigens im Intro Grafikfehler produziert, ansonsten aber fehlerfrei läuft) in diesem Punkt nochmals etwas zu überarbeiten. Insbesondere für die kommenden A500- und CD³²-Versionen besteht also noch Hoffnung auf Besserung! (rl)

WHIZZ	
(FLAIR SOFTWARE)	
ISO-PLATTFORMEN	
75%	
„ZU SCHWER“	
GRAFIK	84%
ANIMATION	86%
MUSIK	79%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	69%
FÜR EXPERTEN	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Unter dem Begriff „Kult“ wird gern zusammengefaßt, was zeitlos ist und nicht nach jedermanns Geschmack – so wie der



hier zugrundeliegende Comic. Und schon von daher hätte die japanophile SF-Saga wahrlich Besseres verdient als diesen üblen Genremix!

Weil zumindest wir wissen, was wir den vielen Akira-Fans schuldig sind, haben wir dem Game trotzdem zwei Seiten spendiert – was bei nur 38 Prozent in der Gesamtbewertung einer Premiere gleichkommt. Doch gerade im Fall eines solchen Hoffnungsträgers scheint es angebracht, genau zu erläutern, warum er so enttäuscht. Nun, im Ergebnis ist Akira jedenfalls die unspielbarste Comic- bzw. Film-Umsetzung, die unserem Testteam in den letzten Monaten untergekommen ist. Wie Kenner der Materie wissen, ist die Handlung im Neo-Tokio des Jahres 2019 (also drei Jahrzehnte, nachdem die japanische Hauptstadt durch einen von der Regierung inszenierten Superbombenabwurf dem Erdboden gleichgemacht wurde) angesiedelt, wo sich allerlei Punks herumtreiben und katastrophale Experimente an Psi-begabten Kindern durchgeführt werden. Das Spiel beginnt, als der junge Tetsuo bei einem Verkehrsunfall vom Militär und den verantwortlichen Wissenschaftlern entführt wird: In der Rolle des Motorrad-Freaks Kaneda soll man seinen Kumpel befreien



Fahrt ins Abseits...



Kampf dem Teddybär – was hat das mit Akira zu tun?



Das soll ein Shoot'em-Up sein?



Kunterbunt geht's hier kaum rund



Kampf dem einzigen Endgegner

und das Geheimnis um dessen rätselhafte Kräfte entschlüsseln. Klingt interessant? Klar, doch spielt sich die Chose nun mal todlangweilig. Zur abgedrehten Story sind dem Hersteller ICE nämlich leider bloß abgedroschene Plattform-Klischees eingefallen, durchmischt mit horizontal scrollenden Fahr- und Baller-Einlagen von einer Qualität, für die sich teilweise selbst ein 64er schämen würde. Da rast Kaneda erst mal auf seinem Feuerstuhl durch rasant von rechts nach links ziehende Straßenruinen, weicht Pylonen und Abgründen aus, wirft andere Biker mit Handgranaten aus der Bahn und soll dabei alle herumliegenden Benzinanker einsammeln – wird nur einer übersehen, findet die Fahrt ein abruptes Ende. Doch lieber ein Ende mit Schrecken als die nachfolgenden Plattformen-Schrecken ohne Ende: Man muß unfair agierende Teddybären, Schildkröten und Soldaten überhüpfen oder mit einer schwächlichen Knarre erledigen, darf sich an faden Sammel-Extras (Lebensenergie, Schild, Zusatzleben, mickrige Extrawaffen etc.) ver-





Intro-Comic à la Otomo



greifen und mal Torschlüssel, mal Aufzüge benutzen.

Was fehlt, ist nicht bloß Spielwitz, sondern auch die fesselnde No-Future-Atmosphäre des Comics bzw. Films – denn was bitte hat das fernöstliche Pendant zu „Bladerunner“ in knuddelbunten Spielzeugfabriken oder blaßgrauen Abwasserkanälen zu suchen? Noch schlimmer wird's bei den Ballersequenzen, wo man an Bord eines bewaffneten Hoverschlittens mit dilettantischer Optik und dem vielleicht einfallslosesten Gameplay seit „Pong“ konfrontiert wird. Hier einen

Vergleich mit dem Genreveteranen „R-Type“ ziehen zu wollen, würde an Majestätsbeleidigung grenzen! Insgesamt sieben Levels lang herrschen so optische Not und spielerisches Elend, gepaart mit einem Klangteppich aus entweder offenbar zweistimmiger Begleitmusik oder einschläfernden Sound-FX sowie einer unexakten Steuerung. Und daß eine Handbuch-Abfrage nervt, hat die Entwickler im übrigen nicht davon abgehalten, eine Festplatten-Installation zu verhindern. Dabei liegen die Disks im HD-tauglichen DOS-Format vor, und so-

gar das nötige Start-Icon wäre schon vorhanden!

Wer hier nach Lichtblicken sucht, wird sie also bestenfalls im weichen Scrolling und den paar netten Digi-Bildchen, welche die Story fortführen, entdecken. Am besten sucht Ihr aber gar nicht erst, denn diesen Reifall können selbst Hardcore-Fans der Vorlagen nicht gutheißen können. Ehrlich gesagt, wagen wir noch nicht einmal zu hoffen, daß Akira in der kommenden CD-Version mehr zu bieten hat – da müßte ICE ja ein ganz neues Spiel programmieren... (rl)

AKIRA: COMIC & FILM

Japan hat den größten Comic-Markt der Welt; dort haben die sogenannten „Mangas“ ihren Ursprung – meist 300 bis 400 Seiten starke SW-Bilderbücher mit oft futuristischer, stets aber mit Sex und Gewalt gewürzter Handlung. Aufgrund der komplexen Umsetzung auf hiesige Verhältnisse schafft aber kaum ein solcher Strip den Sprung über den großen Teich: Da in Fernost von rechts nach links geschrieben und gelesen wird, muß die umständliche

Übersetzung mit aufwendiger und teurer Ummontage der Bilder einhergehen.

Im Fall von Akira war zudem eine Nachkolorierung erforderlich, doch der Erfolg heiligte die Mittel: Der 1982 von Katsuhiro Otomo ins Leben gerufene und mittlerweile als Buch-Serie erscheinende Kult-Comic hat sich weltweit millionenfach verkauft (allein in Deutschland rund 200.000 mal); der aktuelle Band trägt die Nummer 18, mit dem Finale ist in einigen Monaten zu rechnen.

1988 wurde Akira für sieben Millionen Dollar verfilmt – die bis dato teuerste japanische Zeichentrick-Produktion ist in jeder Videothek zu haben.



AKIRA (ICE)

ACTION-MIX

38%
„VERMURKST“



GRAFIK	59%
ANIMATION	62%
MUSIK	38%
SOUND-FX	42%
HANDHABUNG	50%
DAUERSPASS	33%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 79,-

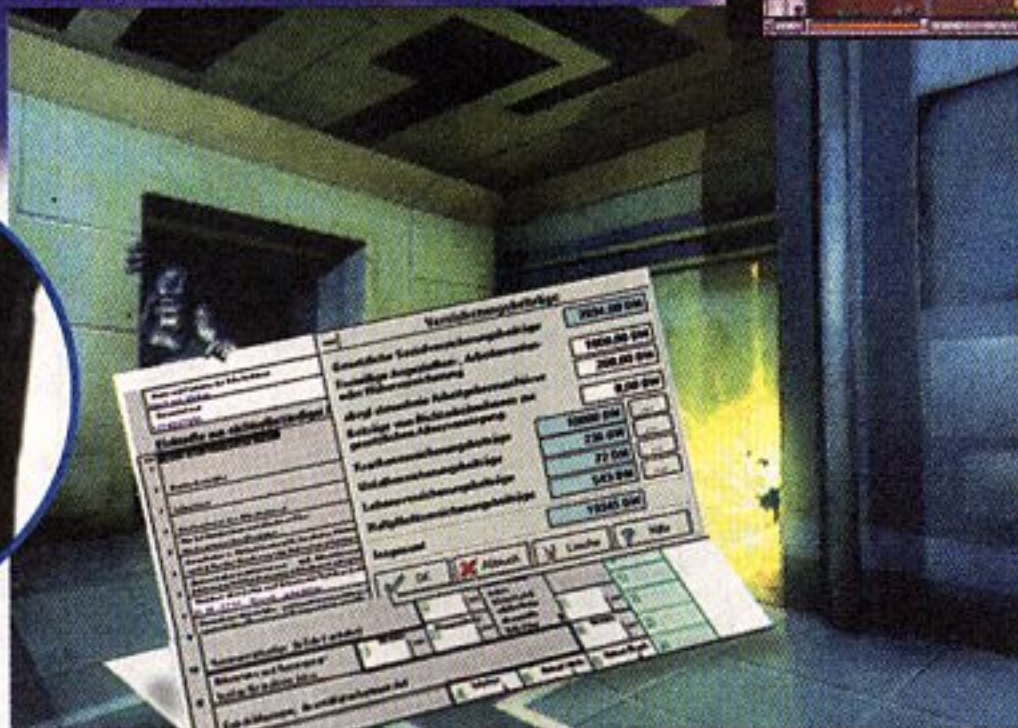
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	NEIN



ALIEN FEED FINANCIAL ASSAULT



Attacke auf den
Amtsschimmel



Kampf an der Formular-Front

Wer sagt da, der Fiskus verstehe keinen Spaß? Soeben hat das Finanzamt von Kaufbeuren eine witzige Parodie auf „Alien Breed“ veröffentlicht, die jedem Steuerzahler für 29 Mark ausgehängt wird!

Die Auftragsarbeit der Jungs von Heaven 7 ist denn auch ebenso lehrreich wie unterhaltsam: In 200 Jahren haben Aliens die irdische Finanzverwaltung übernommen, um die Menschheit mit einem galaktischen Solidarzuschlag in den Ruin zu treiben. Doch es bildet sich eine Rebellenallianz, um Imperator Wai-Gel mit seinen eigenen Waffen zu schlagen – Rückforderungsanträge und taktische Formularbomben in mehrfacher Ausfertigung etwa...

Aus der Vogelperspektive lenkt man hier den Rächer der Geschöpften durch die Gewölbe des imperialen Finanzamtes, wo die Beamten das Formularfeuer des Spielers mit auszufüllenden Erklärungen und Rückfragen erwidern. Bedrängen die Bürohengste unseren Papiertiger dabei mal heftiger, als es sein Energiebalken verkraftet, muß ein Antrag auf Steuerstundung unter Zeitdruck korrekt ausgefüllt werden; andernfalls ist

eins der zunächst fünf Bildschirmleben verloren. Am Ende eines jeden Levels wartet dann noch ein besonders hartnäckiger Abteilungsleiter von der Steuerfahndung, der nur mit den Sammelextras zu überwinden ist: Da gibt es u.a. energispendende Rechtsmittelbelehrungen, und wenn alles nicht mehr hilft, muß eben eines der limitiert vorrätigen (aber ungeheuer wirksamen) Rundschreiben an die vorgesetzte Dienststelle gezündet werden. Wer noch mehr Glück hat, findet einen Rechtsbeistand und kann so gleich eine ganze Amtsstube von ihren Sachbearbeitern befreien.

Das Spiel ist im Solo- oder einem simultanen Duo-Modus zu bestreiten und unterteilt sich nach (insgesamt 19) Amtsgebieten mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad. Fällt es etwa eingangs in Monaco und Liechtenstein noch relativ leicht, all seine Steuern zurückzuerhalten, so kann das Finale gegen die deutsche Bürokratie eigentlich nur von kampfstarken Großverdienern überlebt werden. Was es auf der Jagd durch den Behördendschungel zu sehen gibt, dürfte zwar niemanden vom (Büro-) Stuhl reißen, doch ist die Grafik sauber ausgeführt und selbst auf 500ern angenehm flott animiert. Noch mehr Mühe hat man sich beim Sound gegeben,

wo vor allem die realistische Sprachausgabe voll überzeugt: Beim erstmaligen Betreten eines Büros erschallt das typische „Erst anstellen und dann klopfen!“ In der Summe ist Alien Feed damit eines der gelungensten Werbegames bisher. Die aberwitzige Grundidee, der abwechslungsreiche Spielverlauf und die solide Präsentation lassen auch nach dem x-ten Vordruck noch keine Langeweile aufkommen – und wer es tatsächlich bis zum Ende schafft, dem verspricht das Finanzamt die volle Abschreibungsmöglichkeit für den Anschaffungspreis! (mash)



ALIEN FEED: FINANCIAL ASSAULT (HEAVEN 7)

FORMULAR-ACTION

77%

„BÜROKRATISCH“



GRAFIK	66%
ANIMATION	72%
MUSIK	– %
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	80%

FÜR STEUERFLÜCHTLINGE

PREIS DM 29,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	KOMPLETT

- speziell gestanzte Rückwand mit Portbeschriftung.
- Vorbereitet für die A-1200 Busplatine mit 5 Zorro II und 4 PC-AT-ISA Steckplätzen
- drei 5,25 Laufwerksschächte
- drei 3,5 Laufwerksschächte, von außen zugänglich
- zwei 3,5 Laufwerksschächte, innen, z.B. für Festplatten
- standard PC-AT-Tastatur mit Spiralkabel und Tastaturinterface

499,-



Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

A-1200 Bus Erweiterungplatine

- 5 Zorro II Steckplätze
- 4 PC-AT-ISA Steckplätze
- Anschluß für A-1200 Tower-Netzteil
- Integriertes Tastaturinterface mit Folien-Flexkabel (lötfrei)
- Expansions-Port durchgeführt für vorhandene A-1200 Erweiterungen

A-1200 Tower

mit Tastaturgehäuse für die originale A-1200 Tastatur.
Zum Anschluß der Tastatur dient ein 1,5m langes 5-poliges Spiralkabel (lötfrei).

A-1200 Tower komplett mit Zorro II - Busplatine, PC-AT Tastatur und Interface

Netzteil für A-1200 Mini-Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine) 129,-

Laufwerke

3,5 Laufwerk, extern

für alle AMIGA, Metallgehäuse abschaltbar, Bus bis Dr3:

Farbe: Amiga 880 KB 95,-
Farbe: Schwarz 880 KB 105,-

3,5 Laufwerk, intern 880 KB

für Amiga A-500/600/1200/2000 komplett mit Zubehör 89,-

3,5 Laufwerk, int. und ext. 1,76MB a.Anfr.

5,25 Laufwerk A-500/2000 extern, Bus bis Dr3, Metallgehäuse abschaltbar 149,-

CD-ROM CHINON Double-Speed intern 259,-
SyQuest 270 MB SCSI 679,-
270 MB Medium 129,-

Tastatur-Interface

anschlußfertig, lötfrei

PC-Interface für CD-32 99,-

PC-Interface für A-500/2000/3000/4000 89,-

PC-Interface

für A-600/1200 Installation mit Folien-Flexkabel (lötfrei) 139,-

Amiga-Interface für A-600/1200 Tastatur Die beiden Interface sind durch ein 5-poliges Spiralkabel verbunden. Installation mit Folien-Flexkabel (lötfrei) 159,-

Händler Anfragen erwünscht.

Turbokarten und RAM - Erweiterungen A-1200

Blizzard 1230 III/40 379,-
Blizzard 1230 III/50 479,-
M-TEC 1230/28 289,-

2 MB mit Uhr + Coprozessorsockel 295,-
4 MB mit Uhr + Coprozessorsockel 395,-

Speichererweiterungen

512 KB RAM — A-500 intern 65,-
1 MB RAM — A-500 PLUS intern 89,-

1 MB RAM — A-600 intern mit Uhr und Akku 105,-

2 MB RAM — A-500 intern mit GARY-Adapter Uhr und Akku abschaltbar 229,-

SIMM-Module

1 MB 32 Bit / 72 pin 99,-
2 MB 32 Bit / 72 pin 199,-
4 MB 32 Bit / 72 pin 299,-
8 MB 32 Bit / 72 pin 549,-

Tastaturen

für PC-AT 102 Tasten 49,-

für PC-AT Microsoft Natural 104 Tasten 229,-

für Amiga 2000/3000 dtsh. 149,-

für Amiga 4000 dtsh. 159,-

für CD-32 (Farbe: Schwarz) dtsh. 159,-

Tastaturgehäuse, leer, für original A-1200/500 Tastatur 119,-

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Zubehör

Maus-Joystick Adapter elektronisch 19,-

Maus-Joystick Adapter mechanisch 15,-

Kickstart-ROM

V.1.3 / V.2.05 / V.3.0 39/ 59/ 99,-

V.3.1 für A-500/1200/2000/4000 ab 89,-

2-fach ROM Umschalt-Platine A-500/2000 Umschaltung per Schalter oder automatisch per Tastendruck, Maus oder Joystick 25,-

dto., jedoch mit Flachbandkabel 29,-

therm. Leisesteuerung für 12 V-Lüfter 9,-



A-1200 batteriegepufferte Echtzeituhr, 29,-

AT-Bus Adapter für A-600/1200 von 2,5 auf 3,5, mit Stromkabel und 10 cm Festplattenkabel 29,-

Doppel AT-Bus Festplattenadapter für 2,5 und 3,5 HDD an A-600/1200 mit Stromkabel 39,-

2,5 A-600/1200 Festplattenkabel 40 cm 15,-

2,5 Festplattenhaltg. für 3,5 Schacht 19,-

2-fach Umschaltplatine A-600 25,-

3-fach Umschaltplatine A-600 für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 35,-

3-fach A-500/2000 mit Flachbandkabel für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 39,-

3-fach Umschaltplatine A-1200 für ROM V.1.3, V.2.0x (nur 1 IC notw.) und V.3.0 oder V.3.1 (Paar) 69,-

Amiga ParNet Kabel, 3m (mit Software) 29,-

Amiga ParNet Kabel, 5m (mit Software) 39,-

Controller

AT-Bus 508/2008 149,-

AT-Bus A-500-int. M-TEC 129,-

SCSI-Bus OKTAGON 2008 249,-

SCSI-Bus FASTLANE Z3 649,-

2,5 und 3,5 Festplatten a.Anfr.

Amiga 4000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-4000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus - Erweiterungplatine mit 7 Zorro II / III und 5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots. (Ersetzt das Daughterboard.)

Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 699,-

Netzteil für A-4000 Tower, 250 Watt 199,-

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

Amiga 500 Tower

zum Einbau eines kompletten A-500 Computers. Interne Busplatine mit drei Zorro II-, einem A-500, einem MMU- (für Turbo-karten) und zwei PC-Steckplätzen.

Mit integrierter 3-fach ROM-Umschaltung für Kickstart ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0.

Im Gehäuse ist Platz für das original A-500 Laufwerk, zwei 5,25 und drei 3,5 Laufwerke. Für die originale A-500 Tastatur liefern wir ein formschönes Tastatur-Gehäuse komplett 549,-

Maße: ca. 47 x 40 x 17 cm (H x T x B)

Bus-Erweiterungsplatine (einzeln) 299,-

Netzteil für A-500 Mini-Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine) 129,-

AMIGA 600 Tower

zum Einbau eines kompletten A-600 Computers. Formschönes Tastatur-Gehäuse mit Interface oder PC-Tastatur mit Interface. 449,-

Amiga 2000 Tower

zum Einbau eines kompletten A-2000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für vier 5,25 und fünf 3,5 - Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich. Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 399,-

Netzteil für A-2000 Tower, 230 Watt 149,-

Netzteil für A-2000 Tower, 250 Watt 169,-

Amiga 3000 Tower

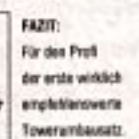
zum Einbau eines kompletten A-3000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für vier 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.

Bus-Erweiterungsplatine mit 7 Zorro II/III und 6 PC-AT-ISA Steckplätzen und 1 Video-Slot. (Ersetzt das Daughterboard.) Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) 699,-

Netzteil für A-3000 Tower, 250 Watt 199,-



Amiga-Platine, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!



Tel. 02171 / 2 83 86 - 88
Fax +49 -2171 / 2 83 89



Micronik Computer Service
Ladenlokal: Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen

Öffnungszeiten Mo.-Fr. 9^h -13^h und 14^h -18^h, Sa. 10^h -14^h — An der A3 Ausf. Opladen

UP OR DOWN

Der Frühling ist eine Sache, die Charts sind eine ganz andere – ersterer bricht nämlich gerade vor den Bürofenstern an und wird von allen Redakteuren sehnsüchtig bestaunt, während sie im Mief hocken und letztere hochrechnen...

Egal, schließlich hat unsereins die Sonne im Herzen. Und so hat es uns auch herzlich wenig überrascht, daß sich Acclaims indizierte Prügelknaben der BPS zum Trotz an der Spitze der Top Seller halten konnten – obwohl sie es in Eurer Gunst nur auf den dritten Platz auf dem Treppchen brachten. Ihr werdet uns doch nicht plötzlich friedfertig geworden sein? Sieht aber ganz danach aus, denn die Spitzenränge der Lesercharts halten nach wie vor Blue Bytes fleißige „Siedler“ und der gute neue „Bundi Hatrick“ von Stoffbär 2000 besetzt. Auch unter den sonstigen Highlights sind kaum ernsthafte Positionskämpfe zu vermelden: Das „UFO“ von MicroProse flog mit 1200 PS vom achten auf den dritten Rang, „Sim City 2000“ konnte sich um fünf Plätze verbessern und ist jetzt Vize-Star für „Freundinnen“ mit vierstelligen Nummern. Das freut natürlich unseren Werner, dessen erklärtes Lieblingsspiel die neue Stadtbau-Sim von Maxis ist. Na ja, nicht umsonst hat er das „Know How“... Fachkenntnisse kann man aber auch und gerade den Software-Spezialisten von Team 17 nicht absprechen, weshalb Euch die Special-Charts diesen Monat die Creme de la Creme dieses Herstellers aufs Brot schmieren. So, und wer uns jetzt mit einer Postkarte schmiert, auf der er/sie seine/ihre persönlichen Favoriten verewigt hat, bei dem zeigen wir uns in bester Amigo-Tradition erkenntlich – mit neuen Charts, aber auch mit der Verlosung kostenloser Spitzensoftware wie

1x Campaign II

1x Worlds of Legend (A1200)

1x Excellent Games (Comp.)

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER



2. (2) BUNDESL. MAN. HATTRICK
3. (19) INDIZIERT II
4. (8) INDIANA JONES IV
5. (6) INDIZIERT
6. (12) DUNE II
7. (11) AMBERMOON
8. (3) PIZZA CONNECTION
9. (7) SYNDICATE
10. (17) GOAL!
11. (–) DEATH OR GLORY
12. (5) ANSTOSS
13. (4) ELITE II
14. (16) THEME PARK
15. (13) HISTORYLINE
16. (–) UFO
17. (9) TURRICAN 3
18. (–) CANNONFODDER 2
19. (10) DER CLOU!
20. (–) TOWER ASSAULT

Na, schon feuchte Hände bei der Aussicht, einen solchen Leckerbissen umsonst abgreifen zu können? Verständlich, doch müßt Ihr wie gesagt erst mal zum Stift greifen und Eure Privat-Hits fein säuberlich nach Standard-, 1200er- oder CD-Versionen sortiert notieren. Nennungen sind übrigens so viele erlaubt, wie Ihr auf der Postkarte unterbringen könnt; eine einzige Zusendung reicht jedoch völlig aus, da jeder Einsender natürlich nur eine Gewinnchance erhält.

So, jetzt packt Ihr den Kuli etwas fester (wegen der schwitzenden Hände...) und malt noch die magischen Formeln auf das Schriftstück, mit denen die gelben Geister der postalischen Beförderung gnädig gestimmt werden: unsere nachstehende Adresse und Euren Absender, beides tunlichst in leserlicher Form. Als magisches Siegel genügt nach unserer Erfahrung eine handelsübliche Briefmarke vollkommen, und wenn Ihr jetzt noch vier Wochen lang Euren Glücksbringer streichelt, sollte es doch mit dem Teufel zugehen, wenn Euch Fortuna nicht hold ist. Im Falle eines Falles dürft Ihr aber so oder so auf Eure Mitarbeit bei den neuen Charts stolz sein!

Joker Verlag

„Up & Down“

Bretonischer Ring 2

85630 Grasbrunn

TOP TEN A1200

1. (2) THEME PARK

2. (6) SIM CITY 2000
3. (8) UFO
4. (7) BANSHEE
5. (5) SIMON THE SORCERER
6. (4) STAR TREK
7. (10) CIVILIZATION
8. (–) SUPER STARDUST
9. (–) BIING!
10. (–) DREAMWEB



TOP TEN CD³²

1. (1) MICROCOSM



2. (3) PIRATES! GOLD
3. (10) TOWER ASSAULT
4. (4) PINBALL FANTASIES
5. (-) INDIZIERT
6. (-) WING COMMANDER
7. (6) UFO
8. (-) ROADKILL
9. (-) SUBWAR 2050
10. (-) RISE OF THE ROBOTS

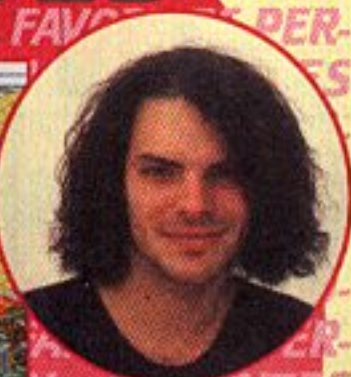
TOP SELLER

1. (-) INDIZIERT



2. (2) THEME PARK
3. (-) INDIZIERT
4. (3) FIFA INT. SOCCER
5. (-) FIELDS OF GLORY
6. (5) KÖNIG DER LÖWEN
7. (-) TOWER ASSAULT
8. (6) ALADDIN
9. (9) BUNDESL. MAN. HATTRICK
10. (-) DOPPELPASS

PERSONAL FAVORITES



1. SIM CITY 2000
2. PINBALL ILLUSIONS
3. TOWER ASSAULT
4. UFO
5. BANSHEE

TOP SELLER DES JAHRES

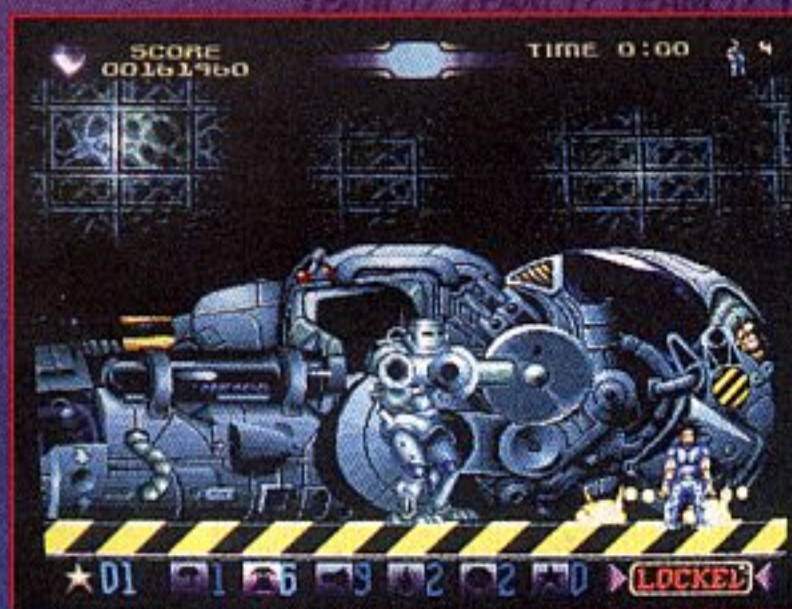
1. (1) BUNDESL. MAN. HATTRICK



2. (2) DIE SIEDLER
3. (4) RÜSSELSHEIM
4. (7) PIZZA CONNECTION
5. (5) FUSSBALL TOTAL
6. (10) THEME PARK
7. (-) FIFA INT. SOCCER
8. (8) WING COMMANDER
9. (-) HANSE
10. (9) DER TRAINER

AKTUELLE TOP-GAMES VON TEAM 17

1. ASSASSIN SPECIAL EDITION 85%



2. ULTIMATE BODY BLOWS (CD³²) 84%
3. BODY BLOWS GALACTIC (A1200) 84%
4. SUPER STARDUST (CD³²) 83%
5. ALL TERRAIN RACING 82%
6. TOWER ASSAULT (CD³²) 79%
7. SUPER STARDUST (A1200) 79%
8. ALIEN BREED SPECIAL ED. (CD³²) 73%
9. SUPERFROG (CD³²) 73%
10. OVERDRIVE 73%



IN oder OUT



Anfang des Jahres haben wir Euch unsere Trend-Liste rund um den Amiga vorgestellt und um Eure Meinung zum Thema gebeten – Ihr habt sie uns gleich säckeweise geschickt! Hier kommen die interessantesten Beiträge...

KLASSIKER

IN

Amiga
Amiga Joker
A600
A4000
68020er

OUT

Konsolen
Megablast
A1200
A3000
68000er

HARDWARE

IN

CD-RÖMer
Nadeldrucker
Festplatte
PCMCIA-Slot
RAM-Karten

OUT

Laserdisc-Player
Laserdrucker
Zweitlaufwerk
kein PCMCIA-Slot
Turbokarten

GENRES

IN

Prügelspiele
Rollenspiele
Simulationen
Space-Operas
Werbespiele

OUT

Plattformspiele
Knobelspiele
Ballerspiele
Digi-Märchen
Werbespiele

HERSTELLER

IN

Ascon
Electronic Arts
Sierra
Software 2000
Team 17

OUT

Blue Byte
Bullfrog
Sierra
Lucas Arts
Westwood

LIFESTYLE

IN

CD
Demos
Captain Picard
Techno
X-Base

OUT

Disk
BPS
Captain Kirk
Hardrock
Playtime TV

ABGEDREHTES

IN

Treu sein
IN-dizierte Games
Tausender
Löwenkönige
Deutsch

OUT

Umsteigen
OUT Run
Markstücke
Pleitegeier
Englisch

VIELEN DANK

...an alle, die mitgemacht haben – auch wenn Ihr, wie man sieht, nicht immer un-

serer Meinung wart. Ja, manche waren sich offenbar nicht einmal mit sich selber einig! Gewonnen haben aber trotzdem so einige, wer das im einzelnen ist, stand in

der letzten Ruhmeshalle. Wir zählen auf Euer Verständnis, daß wir die Namen hier aus Platz- und Zusammenstellungsgründen nicht aufführen konnten...

FIRST ENCOUNTERS DIE COMPETITION

In Kürze wird David Brabens elitäre Space-Opera mit „Frontier 2: First Encounters“ auf AGA-Amigas und am CD³² in die dritte Runde gehen – hier geht Gameteks Mega-Wettbewerb dazu über die Bühne!



„Elite“ gilt ja seit vielen Jahren als Klassiker unter den Klassikern, die Fortsetzung „Elite II: Frontier“ ist nach wie vor nicht aus den Charts wegzudenken – und „Frontier 2: First Encounters“ soll seine genialen Vorgänger noch deutlich übertreffen! Wer mehr über die sagenhaften grafischen Neuerungen und die vielen inhaltlichen Erweiterungen (individuelles Planeten-Design, Alien-Auftritte, verbesserte Steuerung usw.) wissen will, dem können wir nur unser großes Preview in der Ausgabe 2/95 empfehlen. Wer dagegen ein von David Braben persönlich handsigniertes Exemplar des Spiels nebst einem CD³² gewinnen will, der bleibt besser hier!

Hierbleiben allein nützt freilich wenig, denn wenn Ihr bei Gametek eine Commo-Konsole und/oder (wie gesagt teils signierte) Games auf CD oder Diskette abstauben wollt, braucht Ihr ein wenig Glück und die richtige Antwort auf folgende

PREISFRAGE: WIE HEISSEN DIE DREI GROSSEN POLITISCHEN GRUPPIERUNGEN IM „FRONTIER“-UNIVERSUM?

Wer's weiß, schreibt die Lösungsworte auf eine Postkarte und schickt diese samt

leserlichem Absender bis zum 18.04.1995 (Einsendeschluß) an unsere nachstehende Adresse, womit er/sie unter Ausschluß des Rechtswegs an der Verlosung teilnimmt. Die Mitarbeiter von Gametek und dem Joker Verlag können sich die Mühe freilich sparen, allen anderen wünschen wir, daß ihr Beitrag unter einem guten Stern stehen möge!

**JOKER VERLAG
„FRONTIER-COMPETITION“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

HAUPTGEWINN: EIN CD³² PLUS EIN VON DAVID BRABEN HANDSIGNIERTES „FRONTIER 2: FIRST ENCOUNTERS“ IN DER CD-VERSION

2. PREIS: EIN VON DAVID BRABEN HANDSIGNIERTES „FRONTIER 2: FIRST ENCOUNTERS“ WAHLWEISE IN DER DISK- ODER CD-VERSION

3. – 10. PREIS: JE EINMAL „FRONTIER 2: FIRST ENCOUNTERS“ WAHLWEISE AUF DISK ODER CD



GAMETEK

In Willi Hillenbrands „Berliner Spielekiste“ haben wir auf diesen Seiten ja schon länger nicht mehr gewühlt. Jetzt wird's höchste Zeit, denn gerade hier findet der Zocker preisgünstige Software aus den verschiedensten Genres!

Wer sich im Frühling nicht an einem Pinguin als Helden stört, kann sein Glück mal mit der **Spielekiste 581** versuchen, wo sich **Pingwynne** durch ein Labyrinth aus Eisblöcken kämpft. Dabei muß er das gefrorene Naß seinen Widersachern wie z.B. Wikingern oder bösen Geistern entgegenschleudern, die sich dann vom Acker bzw. Screen machen – das Ganze ist also ein Remake des guten alten „Pengo“. Dementsprechend

hat sich, von einer etwas anderen Farbgebung, vermehrten Gegnern und der dezent variierten Aufgabenstellung mit kleinen Puzzle-Einlagen gegenüber dem Original wenig geändert, aber was soll's? Allein die putzige Optik und die gelungene Soundbegleitung sind die kleine Shareware-Gebühr hier schon wert.

Echtzeit-Abenteurer schlagen dagegen besser bei der **Spielekiste 587** zu, wo unter dem Titel **Catacoombs** ein hübsches Mini-Rollenspiel im Stil von „Eye of the Beholder“ wartet. In den hiesigen 3D-Dungeons sind Tentakelwürmer und andere Monster zu meucheln bzw. allerlei Schätze, Waffen und Rüstungen zu finden – auf Gameplay-Tiefgang in Form von Rätseln oder Dialogen stößt man dagegen nur selten. Doch sind die Katakomben trotz Umschalt-Scrolling nett anzuschauen

und lassen sich dank feiner Maussteuerung (als Navigationshilfe werden zudem die Cursor-Tasten anerkannt) auch prima begehen, selbst wenn ein Automapping fehlt. Ein Fall für Action-Abenteurer also.

Nach „Checkers Conquest“ und „Incinerator“ meldet sich der fleißige PD-Autor Pete W. Storonskji nun mit **Conumdrum** auf der **Spielekiste 593** zurück. Bei dieser abgedrehten Puzzelei finden sich auf einer zunächst weitgehend leer-grauen Ansammlung von Hexfeldern farbige Ausreißer, die durch Anlegen anders kolorierter Steine unter Zeitdruck und mit möglichst wenigen Zügen zu eliminieren sind. Was recht einfach beginnt, steigert sich im Spielverlauf durch immer neue Elemente wie Extras, Diagonalzüge etc. zu einer echten Herausforderung für geübte Denksportler, die auch wegen der

schicken Präsentation ihre Shareware-Gebühr wirklich wert ist.

Wo wir gerade beim Knobeln sind: In der **Spielekiste 603** versteckt sich ein „Sokoban“-Ableger namens **Puzzle Pits 2**. Wer hier in sämtlichen Draufsicht-Irrgärten alle Tonnen an ihren vorbestimmten Platz schieben kann, hat laut Vorgeschichte sogar eine Prinzessin befreit; mehr Ansporn dürfte für den Spieler aber das ausgefeilte Leveldesign mit seinen ausgesprochen kniffligen Aufgabenstellungen sein. Auch die Optik kann vollauf überzeugen; aufgrund des toll animierten Helden und der leichten 3D-Perspektive erinnert sie ein wenig an die neuesten „Ultima“-Teile vom PC. Dazu kommen ein nettes Intro, etwas Musik und sogar ein Level-Editor – diesen Hirntrainer sollte man also nicht verpassen!



Das Preiswert-Pengo: Pingwynne

Der Mini-Beholder: Catacoombs



Das Rundum-Puzzle: Conumdrum



Das Ultima-Sokoban: Puzzle Pits 2



Jetzt zu etwas ganz anderem, nämlich einem „Doom“-Klon mit Splitscreen für zwei Spieler. Wer sich die **Spielekiste 611** besorgt, darf somit simultan durch die Lande streunen, sich gegenseitig ausfindig machen bzw. mit der Knarre beharken und an versteckten Extras vergreifen. Bemerkenswert ist **Trick or Treat** dabei weniger wegen seines eher öden Gameplays (CPU-Gegner fehlen völlig) als vielmehr aufgrund der verwendeten Grafik-Routine für stufenloses 360-Grad-Scrolling im Texture-Labyrinth – so was gab's im PD-Pool bislang nicht! Das Game ist zudem in einer speziellen AGA-Version zu haben, und gegen eine geringe Shareware-Gebühr erstellt der Autor sogar eine auf Kundenwünsche zugeschnittene Variante. Wem also „Death Mask“ zu teuer ist...

Die **Spielekiste 612** dient als

Kampfsportarena für die Recken aus **Martial Spirit**, wo man wahlweise mit dem Rechner oder einem Freund rangeln kann. So oder so wird drei Runden lang mittels Handkante, Fußtritt oder Special-Moves auf die Energieleiste des Gegners eingedroschen, wobei das Spieltempo in drei Stufen einstellbar ist. Das in der Demoversion enthaltene Kontingent von zwei Kämpfern läßt sich durch Entrichten der Shareware-Gebühr von etwa fünf englischen Pfund um zwei weitere sowie noch zwei Obermotze aufstocken, man darf also unbesorgt zuschlagen: Hier mag zwar nicht das beste Beat'Em-Up aller Zeiten warten, aber bestimmt eines der preiswertesten.

44 Disketten weiter, nämlich in der **Spielekiste 656**, erinnert ein Jump & Run-Held namens **Jet Set Billy** namentlich, optisch und spiele-

risch an „Jet Set Willy“ aus seligen 8-Bit-Tagen. Ob er nun läuft, hüpfet oder schwimmt, stets muß Billy millimetergenau durch grafisch schlichte, aber raffiniert konstruierte Plattform-Bauten dirigiert werden, wobei ihm diverse Widrigkeiten wie z.B. aggressive Sägen zu schaffen machen. Begleitet wird er von klassischer Musik, die ja bereits das olle 64er-Vorbild so hörenschrift gemacht hat. Auch der Level-Editor ist eine feine Sache, und daß der Autor keine Sticksteuerung eingebaut hat, verzeiht man aufgrund der brauchbaren Keyboard-Lenkung gerne.

Das Beste vom Feste harret schließlich auf der **Spielekiste 669**: eine Amiga-Kopie des Arcade-Klassikers und 64er-Highlights **Zaxxon**! Daß die Jungs von Bignonia bezüglich solcher Konvertierungen ihr Handwerk verstehen, haben sie ja be-

reits mit „Pharao's Curse“ und „Aztec Challenge“ bewiesen, doch hier haben sie sich förmlich selbst übertriften – das tolle Gameplay, das sanfte Scrolling, die feine 3D-Perspektive, der Endgegner und selbst der Simultant-Modus für zwei Raumpiloten, alles gleicht dem originalen Iso-Shooter aufs Haar. Keine Frage, wer sich diese Scheibe nicht in den Rechner holt, der... mag vermutlich ohnehin keine Ballerspiele.

All das und noch mehr gibt es bei

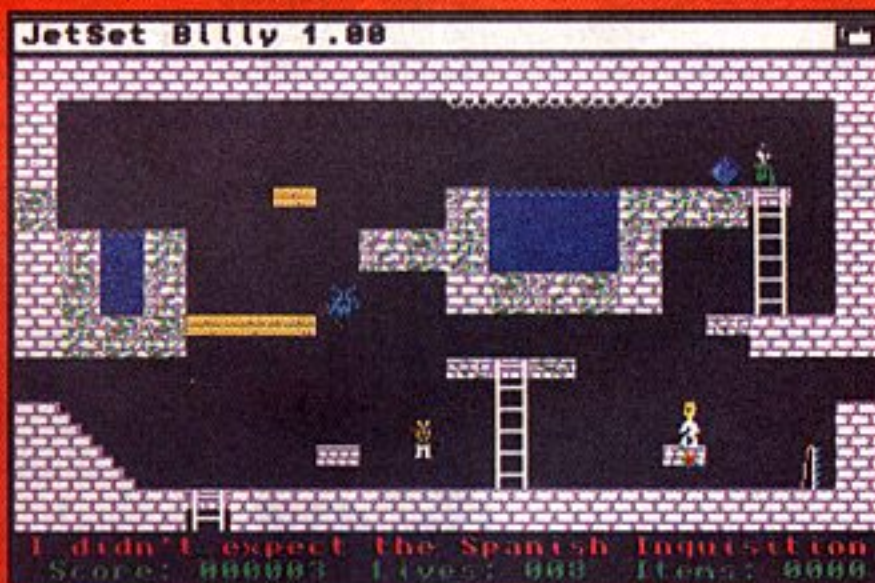
Berlin PD
Bismarckstr. 64
13585 Berlin
Tel.: 030/333 54 25

für 3,- DM zuzüglich Versandkosten pro Disk. Im übrigen benötigen alle Progis 1 MB RAM und vertragen sich problemlos mit dem A1200. (rl)



Das PD-Duum: Trick or Treat

Der Nostalgie-Hüpfer: Jet Set Billy



Das Prügel-Duett: Martial Spirit



Das Original-Remake: Zaxxon

THE VERY VERY
SPECIAL

CRACK

DR. FREAK SHOW



SOFTSALE

SHOPS

Bielefeld - Kavalierstr. 8
Bremen - Bahnhofplatz 9
Hamburg - Großer Burstah 50-52
Hannover - Marktstr. 47
Hildesheim - Ostersr. 24
Nienburg - Schlossplatz 19

VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Sammelnummer:
Tel.: (05021) 910416
Fax: (05021) 910403-04

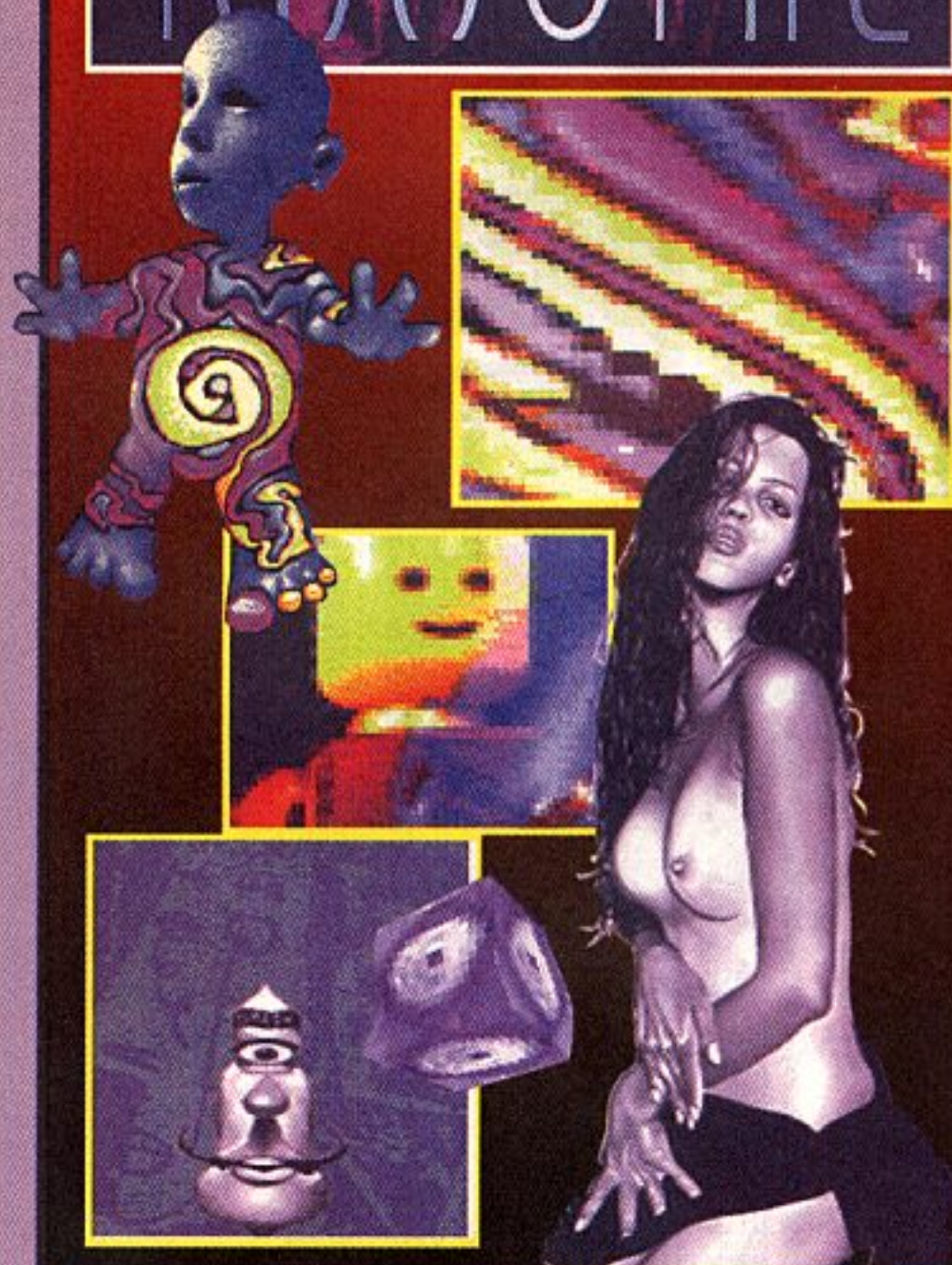
DV = deutsche Version DA = deutsche Anleitung
EA = engl. Anleitung ?? = noch nicht bekannt
Preis* = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser
Zeitung noch nicht lieferbar - Vorbestellungen
möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten:
Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM
zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr.
Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere
allgemeinen Geschäftsbedingungen.

1942-Pac. Air War	DA 79.900M	1989	DA 69.900M	Sim Classics	DA 69.900M
7th Sword of Mendor	DA 89.900M	1990	DA 69.900M	Simon the Sorcerer	DA 69.900M
Aces of the Deep	DA 84.900M	1991	DA 69.900M	Simon the Sorcerer 2	DA 69.900M
Aladdin	DA 84.900M	1992	DA 69.900M	Softmarks	DA 69.900M
Alentreed 3	DA 54.900M	1993	DA 69.900M	Software Manager	DA 69.900M
Alien Legacy	DA 69.900M	1994	DA 69.900M	Space Academy	DA 69.900M
Alien Logic	DA 79.900M	1995	DA 69.900M	St. Thomas	DA 49.900M
Alien Olympics	DA 64.900M	1996	DA 69.900M	Street Fighter 2	DA 34.900M
Alone in the Dark 2	DA 84.900M	1997	DA 69.900M	Star Crusader	DA 64.900M
Al-Quadrant	DA 79.900M	1998	DA 69.900M	Standust Spec. Edition	DA 29.900M
Arcade Pool	DA 34.900M	1999	DA 69.900M	Starlord	DA 69.900M
Arena-Elder Scrolls	DA 89.900M	2000	DA 69.900M	SUB	DA 54.900M
Armored Fist	EA 69.900M	2001	DA 69.900M	Syndicate	DA 64.900M
Armored Fist 2	EA 69.900M	2002	DA 69.900M	Team 17 Coll. Vol. 1	DA 59.900M
A-Train Classics	DA 44.900M	2003	DA 69.900M	Theme Park	DA 54.900M
Aufschwung Ost	DA 69.900M	2004	DA 69.900M	Tower Assault	DA 39.900M
Award Winners Gold	DA 69.900M	2005	DA 69.900M	Turnian 3	DA 64.900M
B-Wing (X-Wing M. 2)	DA 44.900M	2006	DA 69.900M	UFO	DA 69.900M
Battle Bugs	DA 69.900M	2007	DA 69.900M	Vital Light	DA 64.900M
Battlefront	DA 44.900M	2008	DA 69.900M	Wing Commander 1	DA 49.900M
Battlefront 2	DA 64.900M	2009	DA 69.900M	World Cup Year	DA 29.900M
Battle Isle 2	DA 79.900M	2010	DA 69.900M	WWF European Ramp.	EA 29.900M
Bazooka Sue	DA 84.900M	2011	DA 69.900M	ZeeWolf	DA 69.900M
B.C. Racers	DA 84.900M	2012	DA 69.900M	Zepplin	DA 49.900M
Beneath a Steel Sky	DA 69.900M	2013	DA 69.900M	Zool 2	DA 49.900M
Big Red Adventure	DA 79.900M	2014	DA 69.900M		
Bling	DA 79.900M	2015	DA 69.900M		
Biosphere	DA 69.900M	2016	DA 69.900M		
Blackhawk	DA 69.900M	2017	DA 69.900M		
Blondie	DA 69.900M	2018	DA 69.900M		
Break Thru	DA 49.900M	2019	DA 69.900M		
Byrdessa M. 3	DA 84.900M	2020	DA 69.900M		
-Supporter	DA 49.900M	2021	DA 69.900M		
Bureau 13	DA 69.900M	2022	DA 69.900M		
Burning Steel	DA 79.900M	2023	DA 69.900M		
-Data 1 Amerika I. A.	DA 39.900M	2024	DA 69.900M		
-Data 2 Superschiffe	DA 39.900M	2025	DA 69.900M		
-Scenario Editor	DA 39.900M	2026	DA 69.900M		
Burning Steel 2	DA 84.900M	2027	DA 69.900M		
Canion Fodder 2	DA 64.900M	2028	DA 69.900M		
Caribbean Desaster	DA 79.900M	2029	DA 69.900M		
Chaos Engine	DA 54.900M	2030	DA 69.900M		
Chartbreaker	DA 69.900M	2031	DA 69.900M		
Civilization	DA 89.900M	2032	DA 69.900M		
Classic Power Comp.	DA 79.900M	2033	DA 69.900M		
Colonization	DA 89.900M	2034	DA 69.900M		
Combat Classics III	DA 69.900M	2035	DA 69.900M		
Cyber Judas	DA 79.900M	2036	DA 69.900M		
Cybernetics	DA 79.900M	2037	DA 69.900M		
Cybernetics 2	DA 79.900M	2038	DA 69.900M		
Dangerous Streets	EA 49.900M	2039	DA 69.900M		
Dark Legends	EA 64.900M	2040	DA 69.900M		
Dark Legends 2	DA 79.900M	2041	DA 69.900M		
Dark Sun	DA 79.900M	2042	DA 69.900M		
Dark Sun II	DA 79.900M	2043	DA 69.900M		
Das Amt	DA 79.900M	2044	DA 69.900M		
Das schwarze Auge	DA 79.900M	2045	DA 69.900M		
Das schwarze Auge 2	DA 79.900M	2046	DA 69.900M		
Speech	DA 39.900M	2047	DA 69.900M		
-Lösungsbuch	DA 24.900M	2048	DA 69.900M		
Day of the Tentacle	DA 84.900M	2049	DA 69.900M		
Dawn Patrol	DA 84.900M	2050	DA 69.900M		
Death or Glory	DA 89.900M	2051	DA 69.900M		
Delta 5	EA 69.900M	2052	DA 69.900M		
Delta 5	DA 79.900M	2053	DA 69.900M		
Delphine Classic Coll.	DA 54.900M	2054	DA 69.900M		
Der Bauwelle	DA 84.900M	2055	DA 69.900M		
Der Clou	DA 79.900M	2056	DA 69.900M		
-Die Profildiskette	DA 44.900M	2057	DA 69.900M		
Der Planer	DA 79.900M	2058	DA 69.900M		
-Datadisk	DA 44.900M	2059	DA 69.900M		
Der Patzler	DA 79.900M	2060	DA 69.900M		
Descent	DA 79.900M	2061	DA 69.900M		
Descent Strike	EA 64.900M	2062	DA 69.900M		
Die Box Vol. 1	DA 49.900M	2063	DA 69.900M		
Die Box Vol. 2	DA 49.900M	2064	DA 69.900M		
Die Große Rallye	DA 79.900M	2065	DA 69.900M		
Die Siedler	DA 79.900M	2066	DA 69.900M		
Dine City	DA 79.900M	2067	DA 69.900M		
Discworld	DA 74.900M	2068	DA 69.900M		
Dogfight	DA 39.900M	2069	DA 69.900M		
Doppelgänger	DA 79.900M	2070	DA 69.900M		
Dreamweb	DA 79.900M	2071	DA 69.900M		
Dungeon Master 2	DA 79.900M	2072	DA 69.900M		
Durch die Wüste	DA 79.900M	2073	DA 69.900M		
Earth Siege	DA 84.900M	2074	DA 69.900M		
Estadica	DA 74.900M	2075	DA 69.900M		
Eight Ball Deluxe 2	DA 49.900M	2076	DA 69.900M		
Elder Scrolls	EA 69.900M	2077	DA 69.900M		
Elder Scrolls 2	DA 69.900M	2078	DA 69.900M		
Elite 3	DA 79.900M	2079	DA 69.900M		
Empire Deluxe	DA 69.900M	2080	DA 69.900M		
Erben der Erde	DA 79.900M	2081	DA 69.900M		
Eye of the Beholder	DA 39.900M	2082	DA 69.900M		
Eye of the Beholder 2	DA 39.900M	2083	DA 69.900M		
Eye of the Beholder 3	DA 79.900M	2084	DA 69.900M		
F-14 Fleet Defender Plus	DA 89.900M	2085	DA 69.900M		
F-117 A Nighthawk	DA 39.900M	2086	DA 69.900M		
F-15 Strike Eagle III	DA 39.900M	2087	DA 69.900M		
Fields of Glory	DA 89.900M	2088	DA 69.900M		
FIFA Soccer	DA 69.900M	2089	DA 69.900M		
Flight of the Amazon Q.	DA 84.900M	2090	DA 69.900M		
Flugsimulator 5.0	DA 129.900M	2091	DA 69.900M		
Flugsimulator 5.0	EA 89.900M	2092	DA 69.900M		
Japan	EA 49.900M	2093	DA 69.900M		
New York	EA 49.900M	2094	DA 69.900M		
Paris	EA 49.900M	2095	DA 69.900M		
San Francisco	EA 49.900M	2096	DA 69.900M		
Washington	EA 49.900M	2097	DA 69.900M		
Flugsimulator 5.1	DA 129.900M	2098	DA 69.900M		
Flugsimulator 5.1	EA 99.900M	2099	DA 69.900M		
Formula 1 Grand Prix	DA 35.900M	2100	DA 69.900M		
Fritz 3	DA 129.900M	2101	DA 69.900M		
Grandest Fleet	DA 69.900M	2102	DA 69.900M		
Guilty	DA 64.900M	2103	DA 69.900M		
Gunship 2000	DA 39.900M	2104	DA 69.900M		
Hanse-Die Expedition	DA 44.900M	2105	DA 69.900M		
Hardball 4	DA 79.900M	2106	DA 69.900M		
Hattrick	DA 79.900M	2107	DA 69.900M		
Heroes of Might & M.	DA 79.900M	2108	DA 69.900M		
Heroes of Might & M.	DA 84.900M	2109	DA 69.900M		
History Line 1914-18	DA 69.900M	2110	DA 69.900M		
Hokum KA-50	DA 69.900M	2111	DA 69.900M		
Hurra Deutschland	DA 69.900M	2112	DA 69.900M		
Inca	DA 69.900M	2113	DA 69.900M		
Inca 2	DA 84.900M	2114	DA 69.900M		
Indiana Jones 4	DA 49.900M	2115	DA 699		

DEMO Galerie

Der April macht, was er will, wir machen immer alles falsch (meint jedenfalls unser Boß), und die Demologen machen wie immer Demos – von denen wir Euch heute mal wieder ein besonders feines Quartett vorstellen!

IMAGINE

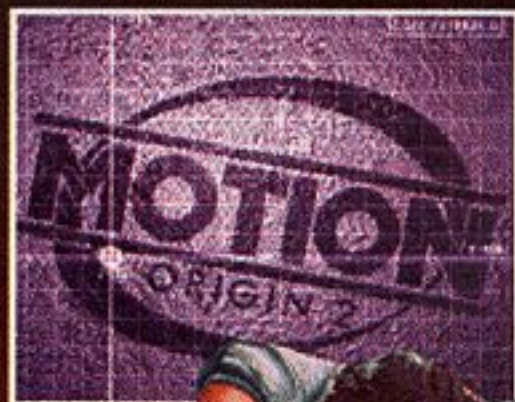


Die Dreamdealers haben hier eine traumhafte, aber leider etwas kurz geratene AGA-Produktion zu bieten, die besonders Männerherzen erfreuen dürfte: Gleich nach dem Titel wird beim jazzigen Sound einer Hammondorgel so viel weibliche Schönheit eingeblendet und herangezoomt, daß kein Chauvi-Auge trocken bleibt! Wohl um den Hormonspiegel wieder etwas zu senken, folgen beruhigend langsam aus dem Hintergrund her-

ankreisende Muster und dann ein Erd- und ein Legomännchen, die sich im Superzoom scrollend überlagern. In der Folge gibt's ein surrealistisches Gemälde zu sehen, an dem selbst Dali seine Freude gehabt hätte, ehe sich ein Ton in Ton texturierter Würfel biegsam räkelnd um die eigene Achse dreht. Und das war's auch schon – bis auf den Endscroller, der sich von unten ins Bild schiebt, um Credits, Grüße und Kontaktadressen kundzutun.

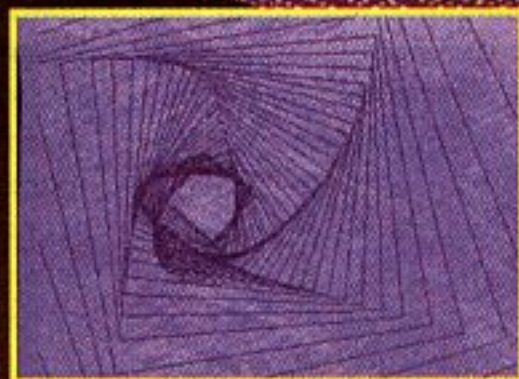
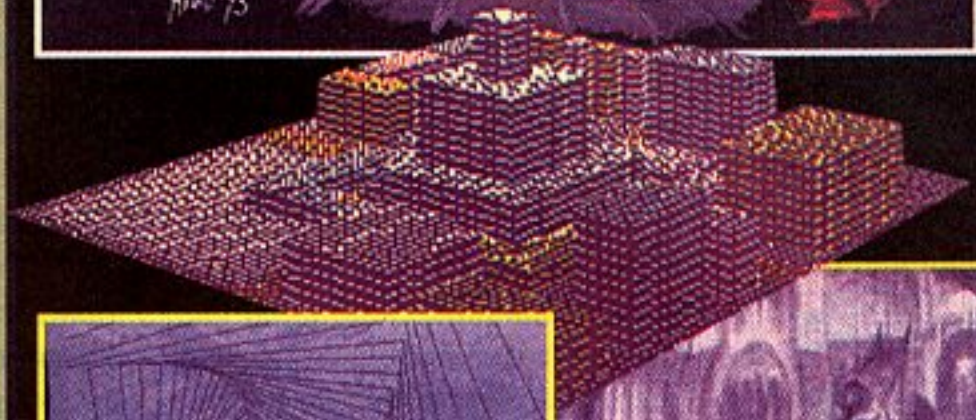
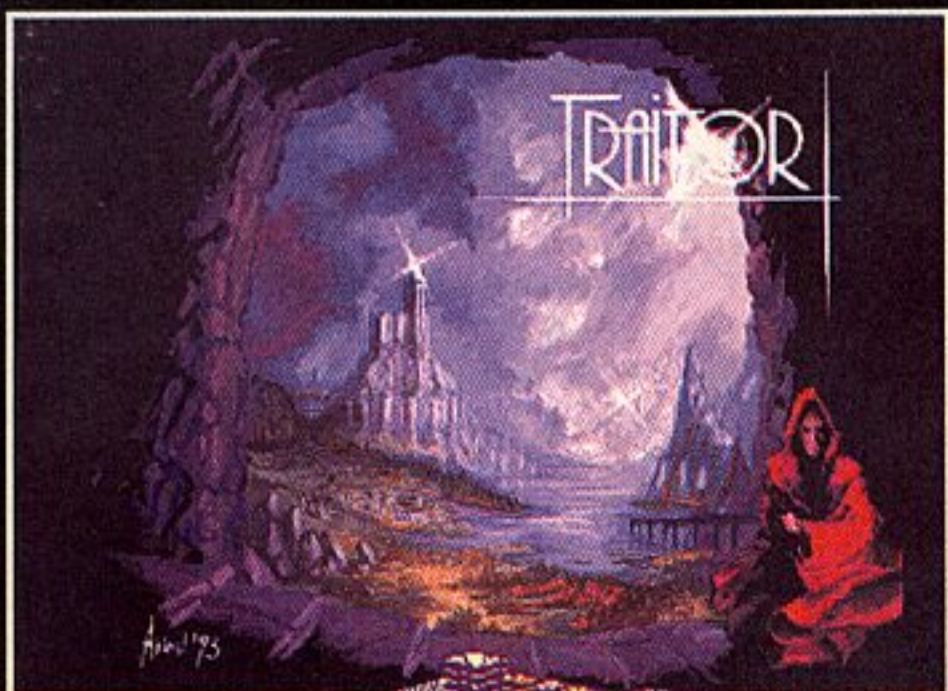
Ob die Jungs von Bomb das hübsche Girl am Demostart in die Tiefe stürzen lassen oder kurzerhand die Schwerkraft aufgehoben haben und sie im Tunnel nach oben fliegt, ist schwer zu sagen – fest steht jedoch, daß man nach Einlegen der zweiten Disk zoomtechnisch ins Auge gefaßt wird, der Gruppenname über einer Fahrbahn aus Dungeonbauteilen und dann der Titel des Werks erscheint. Auf einen nächtlichen Flug durch zartrosabläulichen Voxelspace folgt eine quadratgefleckte 3D-Ebene, aus deren Decke und Boden sich gefährlich dicke Pfeiler schieben. Zudem turmt hier ein Vek-

torobjekt herum, das die Konsoleros aus „Viewpoint“ am 3DO kennen. Durch den Voxelspace geht's nun zurück zu einem gigantischen Uhrwerk, über dem ein pinkfarbener Vektor-Stern rotiert. Die letzte Station markiert dann ein 3D-Dungeon in schicker Kameraperspektive, und das wortwörtlich – zunächst scheint es hier nämlich kein Entrinnen zu geben. Zum guten Schluß folgt aber doch eine blitzartige Befreiung, und auch der treibende Technosound findet nun ein Ende. Schade eigentlich, denn dieses toll durchgestylte Demo hätte ruhig länger dauern dürfen.



Auf stolzen drei Disks kommt das Mammutwerk von Tilt daher. Mammut paßt übrigens ganz gut, denn im Anschluß an Gruppenname und Demotitel (der von einem einsamen Sänger auf einem Hügel präsentiert wird) darf wahrhaftig ein Elefant ausprobieren, wie laut er tröten kann. Und weil dann Beavis und Buttthead mit Phonstärke protzen, dürfte die Musikrichtung dieses Demos schon weitgehend klar sein. Es folgen lässig von oben und unten ins Bild swingende Credits, bunte Musterpiele in einem Oval, das kurze Intermezzo eines Bassisten sowie der Auftritt von drei biegsamen Grazien – so biegsam,

daß man sie am liebsten selbst wieder geradeziehen möchte! Bevor nun eine rasante Fahrt über eine 3D-Ebene startet, gibt sich noch eine Art von Wurzelsepp die Ehre, während im Anschluß süße Lippen säuseln dürfen. Weiter geht's mit einer durch das Bild scrollenden Burg, die kurz drauf als Textur auf einer elastischen Rolle wiederkehrt. Dann fordert uns ein Soldat der Friedenstruppe zum Einwurf der dritten Disk auf, die eine Digi-Sequenz aus der Star Wars-Trilogie enthält, bei der sich der Millennium-Falke als Zerstörer des Todessterns betätigt. Ein explosives Ende für ein explosives Demo!



Die polnische Gruppe Ladybird Design eröffnet ihr AGA-Trackmo (das auf der Gelloween Party released wurde) mit einer Kurzstory über flotte Käfer und läßt dann Dotlinien wild über den Screen sausen. Sobald sie sich wieder beruhigt haben, dreht sich eine bunte Dot-Stadt so lange auf einem Plateau nach links und rechts, bis ein unheimlicher Geselle erscheint, um sich nahe einer Burg auszuruhen, über deren Himmel der Demo-Titel thront. Ist auch diese Szene wieder in der Versenkung

verschwunden, bumpt ein Dotwürfel innerhalb eines rotierenden Würfels über den Screen. Ehe es jetzt auf eine Wirbelwindreise im vier-eckigen Dottunnel geht, gibt's noch einige Kontaktadressen. Sodann ist ein schwerbewaffnetes Spitzohr zu bewundern, und schon nähern wir uns dem Ende der großen Dot-Show: Mit den Credits, einem Wechsel von Hammersound zu fröhlicher Mainstream-Musik und einem sanften Scroller zu den üblichen Infos schließt die Vorstellung.

JA, ICH WILL!

Wer bei dieser Formel nicht den Traualtar, sondern die tollen Demos dieser Seiten im Sinn hat, dem kann geholfen werden: Wie immer verrät Euch unsere Infobox alles zu den Systemanforderungen, Preisen und Bezugsadressen der aktuellen Digi-Shows. Und wie immer wünschen wir Euch viel Spaß beim Angucken! (ms)

Titel	Lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
IMAGINE	A1200 + A4000	2,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht PD Service Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden Tel.+Fax: 04931/16 72 22
MOTION - ORIGIN 2	A1200 + A4000	2,- DM + frank. Umschl. + 2 Leerdisk 2 Disks	Malik Aziz, Meltschenfeld 102 52076 Aachen
NO FUTURE	A1200 + A4000	5,10 DM + Porto 3 Disks	AMitech Computerversand Frank Heine Th.-Heuss-Str. 21, 38444 Wolfsburg Tel. + Fax 05361/74650
TRAITOR	A1200 + A4000	2,- DM + Porto 1 Disk	Nordlicht PD Service Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden Tel.+Fax: 04931/16 72 22

Die Forderungen nach der Rückkehr dieser Rubrik waren beim besten Willi nicht mehr zu überhören, jetzt ist es soweit. Gründermama Brigitta ist allerdings nach wie vor beim Friseur, dafür stellt sich hier und heute unser Filius Martin Schnelle vor..

Alsdann: Ich bin der Martin, ne? Doch ganz unabhängig von der Bürde des doofen Liedes hat man es als Neuer ohnehin schon nicht leicht – erst recht nicht in einem derart chaotischen Betrieb wie der Joker-Redaktion. Und so will ich die Gelegenheit nützen, Euch meine ersten Eindrücke zu vermitteln:

Der erste Schock ereilte mich völlig unvorbereitet. Ich hatte es mir gerade an meinem neuen Arbeitsplatz (Computer, Drucker und Software sind selbst mitzubringen, ein Bleistift wird gestellt...) bei einem Täßchen Kaffee gemütlich gemacht, als markerschütterndes Geschrei durch die Gänge schallte! Huch, hatte man mir beim Einstellungsgespräch nicht zugesichert, daß die Prügelstrafe für Redakteure in Absprache mit Amnesty International nur noch ganz, ganz selten durchgeführt werde? Aber nein, bei genauerem Hinhören handelte es sich um Gesang. Aha, Papa Joe bringt seine berühmten friesischen Seemannslieder zum Vortrag – bis ihn jemand zum Schweigen bringt. Das kann ja heiter werden... Wurde es kaum eine halbe Stunde später dann auch, als das versammelte Layout meine Schreibstube stürmte, um mir mitzuteilen, daß der verlags-eigene Fotoapparat (ein preiswert erworbenes Modell aus alten NVA-Beständen) leider kapputt sei – und man mich zur Illustration dieser Seite daher leider auf die Scannertrommel spannen müsse! War aber halb so wild, inzwischen sind auch die Schmerzen beim Bücken schon etwas zurückgegangen. Tiefer hat es mich getroffen, als meine geniale Idee für ein neues Special über Softwarefirmen aus Hawaii und dem pazifischen Raum von Michael wegen kleinlicher finanzieller Überlegungen abgeschmettert wurde – schließlich hätte ich mich selbstlos für den Lokaltermin zur Verfügung gestellt und hatte bereits die Koffer gepackt.

Dann eben nicht, dachte ich bei mir, und rüstete mich mit hängenden Schultern zum Antrittsbesuch im Zimmer meiner Kollegen Steffen, Mick und Manfred. Kaum eingetreten, fliegt mir ein Fußball an den Schädel, und es erschallt in schön-

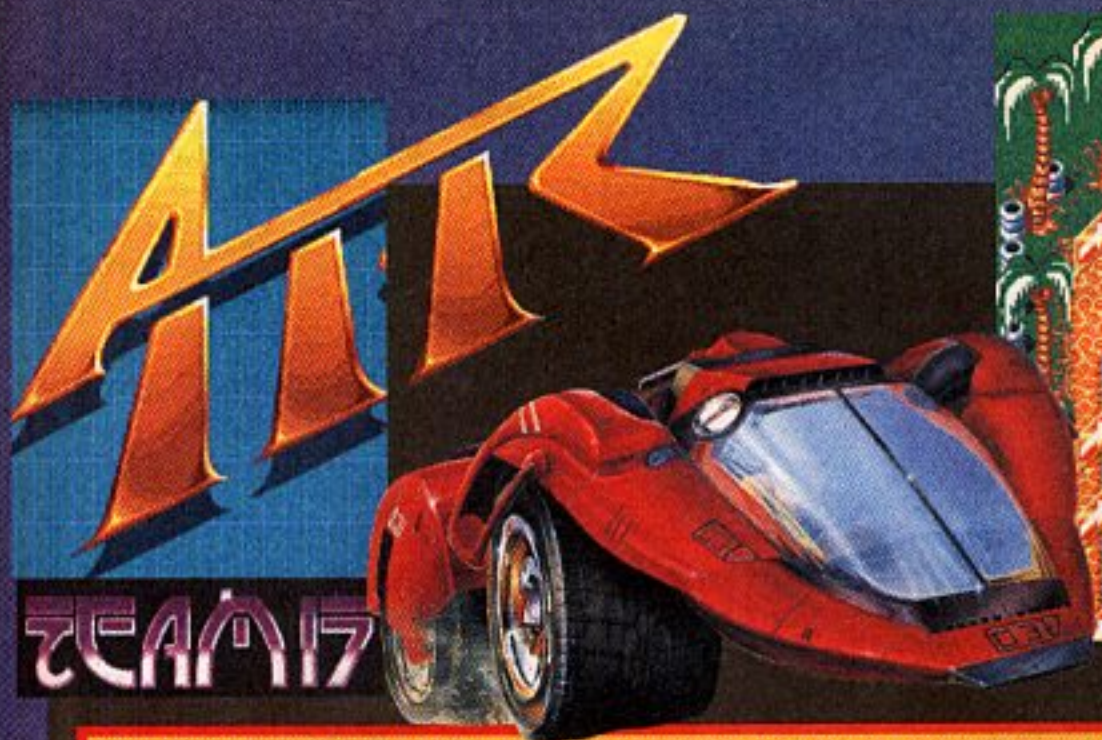
stem Fränkisch: „DOOOR! DOO-OR!“ Nachdem sich die roten Nebelschwaden wieder verzogen haben, spendet mir der Schütze Trost (Steffen in voller Vereinsmontur von Kaiserslautern) und ernennt mich zum Schiedsrichter ehrenhalber. Weil er aber Schiedsrichter nicht sonderlich gut leiden kann, gibt er mir noch eine Kopfnuß mit auf den Weg und zieht sich zu „FIFA Soccer“ zurück. Mein fragender Blick in Richtung meines Bruders Michael Schnelle bleibt nicht unbeantwortet: „Hast du wirklich geglaubt, daß ich nur wegen der Tests von Flugsimulationen mit einem Helm in die Arbeit gehe?“

Da unser Schach-Profi Manfred wegen fortgeschrittener Pupillenstarre ohnehin unansprechbar ist (noch im Krankenhaus soll er stundenlang „Turm auf E4, verdammt nochmal“ gemurmelt haben), ziehe ich weiter zur Kemenate von Monika. Vielleicht kann sie mir ja den kaputten Fotoapparat erklären, schließlich schießt sie hier die Porträtbilder. Da sie mit Joachim in einem Raum untergebracht ist, messe ich dem daraus hervordringenden Gejohle keine große Bedeutung mehr bei – ein fataler Fehler,

denn diesmal handelt es sich tatsächlich um Kampfschreie! In einem Schauer aus Beton und Glasscherben fliegt urplötzlich eine Gestalt mit Stirnband und gestrecktem Bein auf mich zu, die ich gerade noch als Ninja-Moni identifiziere, ehe ich gnädigerweise die Besinnung verliere. Tja, man soll eben nie unangemeldet im Zimmer einer Dame auftauchen. Etwas Rauhes und Feuchtes weckt mich aus meinem Schlummer: Daisy leckt mir über das Gesicht, während Mad Max dem Köter immer wieder „FASS!“ in die Ohren brüllt. Und während ich mich noch in mein Büro zurückschleppe, treffe ich auf Richy, der mir mit todernster Miene erklärt, wieviel Glück ich an meinem ersten Tag gehabt hätte – schließlich hätte ich ebensogut den Furien von der Verwaltung, Brork oder gar dem Joker persönlich in die Hände fallen können! Es ist also wahrhaftig kein Wunder, daß diesmal ich diese traditionsreiche Seite schreiben durfte; alle anderen waren eben viel zu beschäftigt. Was mich wirklich wundert, ist bloß, daß trotzdem jeden Monat ein neues Heft fertig wird...



Euer Martin



Wir machen den Weg frei – mit beschleunigter Heftlieferung zum Sonderpreis und einer voll spielbaren Demoversion des neuen Amiga-Boliden von Team 17: ALL TERRAIN RACING!

Wer ein Abo hat, fährt erst mal billiger: Nur so gibt's alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für bleifreie 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Dann werden die Hefte von uns rasant schnell, nämlich eine Woche vor dem Kiosk-Start, abgeschickt – natürlich umweltschonend und wetterfest verpackt. Aber der absolute Hammer ist diesen Monat unsere Prämie für Neuabonnenten:

Es wartet eine voll spielbare Demoversion von „ALL TERRAIN RACING“ MIT ALLEN FEATURES UND RENNMODI der Verkaufsfassung! Ihr dürft Euch also auf sämtliche im Test angesprochenen Qualitäten des brandneuen Rennspiels von Team 17 freuen, nur daß hier pro Modus (Einzelfahrt, Duelle und Liga) eben bloß eine Strecke befahrbar ist.

Na, wenn das keine guten Gründe sind, gleich mit dem ausgefüllten Coupon zum Briefkasten zu rasen? Schließlich gibt's diesen Mega-Bonus nur im April, dafür aber dann bei jeder Abo-Verlängerung eine weitere Top-Prämie!

**VOR-
FAHRT**

*Für
Abonnenten!*

FÜR NEUABONNENTEN GRATIS: EIN VOLL SPIELBARES DEMO VON „ALL TERRAIN RACING“ MIT ALLEN FEATURES UND MODI DER VERKAUFSVERSION!!!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH



uhmeshalle

Up & Down

Statt Euch hier in den April zu schicken, vergeben wir gleich die aprilfrischen Games: Mit Dogfight sattelt die Kampfflieger Uwe Putz, Buxtehude Mit Gunship 2000 startet seinen Heli Martin Dreisbach, Hilchenbach Und mit Impossible Mission 2025 beweist seine Geschicklichkeit Martin Vetterling, Stade

Stromausfall

Mit Doom Trooper überbrückt stromlose Stunden Wiebke Busch, Landesbergen Und mit Dunarion spielt sich durch ein Fantasy-Europa Stefan Hoffmann, Waldershof

Kicker Cup

Angetreten zum Abräumen: Mit Der Trainer trainiert seine Digi-Mannen Andreas Schönberger, Denkendorf Den Joker-Joker ziehen sich in Kürze über Michael Klaasen, Steinfurt Dirk Blech, Kerpen Gregor Forst, Aachen

Die Joker-Watch binden sich ums Handgelenk Hansjörg Nolte, Erfurt Knut Meyer, Bielefeld Andreas Braun, Berlin Das Joker-Shirt paßt astrein A. Baumert, Rostock Robert Kraus, Usingen Mike Feja, Weida

Marbulös

Leider können wir aus Platzgründen (es sind wieder mal mächtig viele Namen hier unterzubringen) nur die ersten 40 Gewinner auflisten – die restlichen werden gesondert benachrichtigt. Beginnen wir also mit der Marbleous-Vollversion, je eine bekommen Roland Knipschild, Hattingen Ralf Peterrek, Rheine Wolfgang Vogel, Aichtal Marc-René Küppers, Mönchengladbach Thomas Frisch, Schwandorf C. Wallesch, München Florian Schulz, Bad Essen Mathias Lang, Leimen Markus Liwinkas, Hildesheim Patrick Böhm, Pforzheim Mit der Demoversion lassen die Marmeln rollen Thomas Meißner, Leipzig

Martin Agel, Gladenbach Eric Preuß, Bad Ems Christian Dethloff, Eppertshausen Klaus Näther, Münster J. Engessen, Wilhelmshaven Andreas Keiber, Siegen Andreas Moser, Ammerthal Florian v. Kochansky, Nennslingen Thomas Wirth, Netphen Uwe Klünder, Krefeld Nico Theumer, Weyhausen Uwe Zemke, Nindorf Thomas Jakschitz, Altbach Daniel Kocis, Reutlingen Michael Heßling, Essen Sebastian Grupe, Celle Thomas Magnus, Geisenheim Carsten Nase, Hattingen Christian Seitz, Garching Jens Bischoff, Friedrichshafen Michael Enser, Bechhofen Melanie Tütz, Coesfeld Florian Niebergall, Berlin Roswitha Götz, Gernsbach Gerhard Dittrich, Frontenhausen Bastian Groth, Hamberge Philipp Müller, Nennslingen Harald Kauert, Hamburg Olaf Hecht, Berlin

MicroProse-Los

Daß nur Flugduelle gemeint sein konnten, war Euch klar, und so konnten wir auch unter Euren Zuschriften keine einzige falsche Antwort ausfindig machen. Schreiten wir denn zur Bekanntgabe der Gewinner: Der erste Preis, alle fünf Simulationen, geht an

André Heyland, Hamburg Drei Spiele nach Wahl bekommt Christian Brozys, Aupitz Je ein Spiel durften sich aussuchen Philip Kaufmann, Braunschweig Oliver Krause, Dietenhofen Manfred Gude, Schwarzenbek Alexander Haipel, Mühlacker Thomas Adler, Pirna N. Janosch, Eschweiler Stefan Igel, Plettenberg Andreas Roth, A-5730 Mittersill Carsten Kreutzer, Rendsburg Oliver Dehne, Osterholz Ulrike Reiser, A-Wien Matthias Krause, Oldenburg Uwe Behrends, Peine Und vom Überraschungspaket lassen sich überraschen Michael Poppitz, Helmstedt Helga Stromberg, Steinhagen Michael Obieglo, Ahaus-Wüllen Ronny Kehlitz, Zerbst Daniel Staufenberg, Wolgast Jascha Buder, Neuwied Christian Sievert, Holzwickede Carsten Schelm, Moringen Holger Daum, Berlin Markus Bogusch, Laatzen Magnus Brüning, Ostbevern Andreas Imre, Rottenburg Manuela Ludwig, Dormagen Dennis Cellarius, Waltershausen Sebastian Otte, Osnabrück

Damit wär's mal wieder geschafft, wir wünschen viel Spaß mit den Preisen – und laßt Euch nicht in den April schicken, sondern schickt lieber selber!

WISSENSWERTES ÜBER BRORK

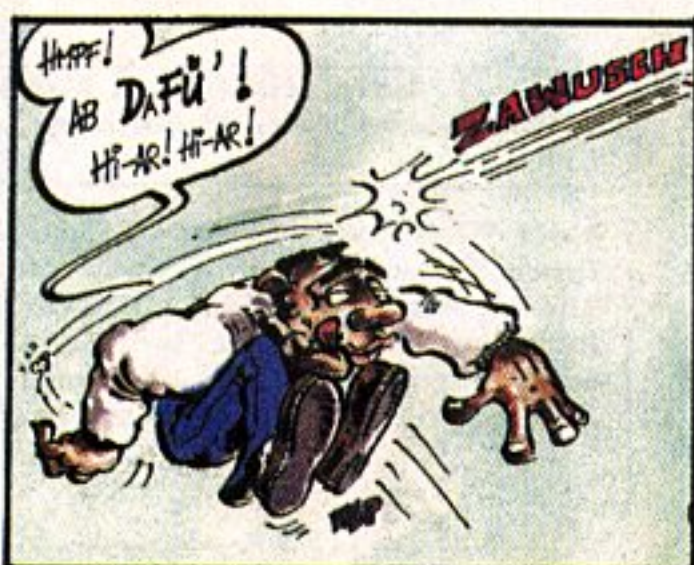
(zum Ausschneiden* und Wegschmeißen)

HEUTE:
TEIL 37

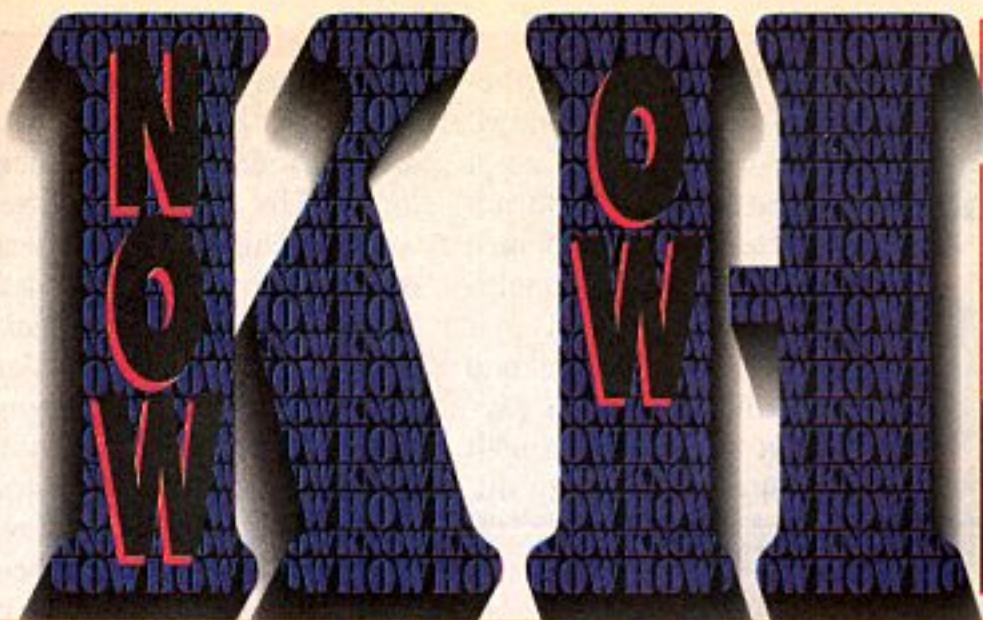
Zahllose Symposien, täglich Kongresse, Tagungen allerorten – alle denkbaren Themen wurden im Laufe der Menschheitsgeschichte aufgegriffen und abgehandelt. Dennoch hängt eine bis dato unbeantwortete Frage im Raum, schal wie das Destillat abgestandener Biere, gepaart mit kaltem Rauch am Morgen nach einer Party:

Wie um alles in der Welt konnte eine Kreatur mit der Physiognomie eines Neandertalers, dem Charme einer B-52, der Grazie eines Wojtyla und dem IQ eines Retorten-Bries eine Anstellung als Redaktionsbote in einem Verlag finden, der völlig zu Recht und bar jeden Zweifels umstritten als Pilaster der Hochkulturlandschaft dieses Landes gilt, das doch als jenes der Dichter und Denker ... also, darüber lohnt es sich schon mal 5 Sekunden zu

meditieren. Und wir kommen zu dem Ergebnis: Diese Kreatur, nennen wir sie der Einfachheit halber „Brork“, ist ganz einfach wahnsinnig kompetent, insbesondere beherrscht er die im Zuge der fortschreitenden Computerisierung doch so sehr gefragte Datenfernübertragung virtuos wie kein zweiter, und das auch noch mit links! Beobachten wir also ganz einfach drei Panels aus Brorks Alltag:



*falls Sie dieses Heft nicht zerschneiden wollen, kaufen Sie sich halt noch ein weiteres!



INHALT

Gelöst:

Skyworker

Karten zu:

Death Mask
Sensible World of Soccer
Tower Assault

Tips und Cheats zu:

Abandoned Places 2
Base Jumpers
Death Mask
Der Clou!
Heimdall 2
Power Drive
Roadkill CD
Sensible World of Soccer
Skeleton Krew
Tower Assault

Freezer-Adressen zu:

Akira
All Terrain Racing
Power Drive
Theme Park

Still im April?

O nein, nicht mit uns! Denn wir verkünden auch in diesem Monat unser Anliegen in voller Lautstärke: Wir wollen Euer Wissen, so es sich dabei um Cheats, Tips, Tricks, Lösungen, Karten und anderen „Know How-fähigen“ Kram handelt! Also auf der Stelle hinsetzen, alles Wissenswerte zu Papier bringen, längere Texte, Tabellen oder Code-Listen bitte zusätzlich im ASCII-Format, gezeichnete Karten hingegen im IFF-Format auf Diskette bannen, alles in einen Briefumschlag stopfen, untenstehende Adresse draufpinseln und ab dafür in den nächsten Briefkasten. Nachdem dann wir Eure Machwerke in einer schier endlos dauernden Prozedur auf Funktionstüchtigkeit, Aktualität und nicht zuletzt auch Originalität (ja, ja, Ihr Abschreiber...) geprüft haben, werden wir entscheiden, ob Euer Geschreibsel würdig genug ist, diese kostbaren Seiten zu zieren. Wenn ja, könnt Ihr schon mal den Regenschirm aufspannen, denn ein paar Wochen später werden bis zu 300 muntere Märker auf Euch niederprasseln!

JOKER VERLAG
„Know How“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

Nach einem Beschluß der BPS (Hüterin von Moral, Sitte und Anstand) vom 01.04.1995 darf die Rubrik „Know How“ wegen Anstiftung zum Betrug ab ihrem nächsten Erscheinungstermin nur noch an (dem Gesetz nach) volljährige Personen abgegeben werden. Demzufolge ist es (dem Gesetz nach) minderjährigen Lesern des Amiga Jokers untersagt, Seiten dieser Rubrik an Personen unter 18 Jahren abzugeben...oder so.

HILFE!! FRAGEN?!

In **Reunion** gilt es, einen seltsamen Typ, der in einer Bar herumlungert, zu liquidieren. Nur zu dumm, daß sich eben diese Zielscheibe weder durch rohe Gewalt noch durch vernünftige Argumente dazu bewegen läßt, in die ewigen Jagdgründe abzureiten! Wer weiß, wie man dem standhaften Burschen über den Jordan hilft? Ein weiteres Problem stellen die Morguls dar: Egal, welche Kampftaktik oder Waffen gewählt werden, die Jungs sind im Bodenkampf einfach nicht zu schlagen! Ein kleinen Kursus in Morguls-Vernichtung täte also mal ganz gut...

In der Gruft herrscht dicke Luft – denn die kampfgeübten Helden von Roger stehen in der **Black Crypt** vor einem zweiköpfigen, wild um sich schlagenden Monster. Von den gewaltigen Hieben des Fieslings keineswegs beeindruckt, griffen die stolzen Recken zu ihren Schlag- bzw. Schneidinstrumenten und schlugen nach bestem Wissen und Gewissen auf ihn ein. Doch egal, wie hart oder schnell ihre Waffen auf den tobenden Unhold niedersauten, die Wirkung war und ist gleich Null! Nun stehen sie ratlos und erschöpft in einer Nische herum und harren Eurer Hilfe!

Im Zeitalter der brutalen Karate-Metzeleien gibt es doch tatsächlich noch fernöstliche Kampfsportler, die ihre Schnelligkeit und ihr Geschick im guten alten **Budokan** auf die Probe stellen! Zu ihnen gehört auch Thomas, der momentan in der Kampfarena von einem Typ mit Kusari-gama (Sichel und Kette) ordentlich Prügel bezieht. Natürlich würde der arme Prügelknabe dem Sichel-Mann gerne mal zeigen, wo der Chinese den Reiswein holt, nur leider fehlt's noch an der nötigen Taktik, die ihm hoffentlich einer von Euch verraten kann!

Der Ausgang des Eis-Wasser-Levels der **Project X Special Edition 1993** wird von einem mächtigen Monster bewacht. Trotz herben Beschusses ist es einem tapferen Kampfpiloten bislang nicht geglückt, den Feind sichtlich zu schwächen geschweige denn zu töten! Nun stellt sich dem ratlosen Fighter natürlich die Frage, ob das dicke Ding vor ihm überhaupt zu vernichten ist, und wenn ja, dann wie?

Tja, Ihr Kämpfer, Strategen und Abenteurer – soviel von der Problemfront! Nun ist es an Euch, Eure armen gebeutelten Kameraden aus dem Sumpf ihrer Unfähigkeit zu ziehen, in-

dem Ihr eine passende Antwort auf eine oder mehrere der obigen Fragen zu Papier bringt. Steckt den hilfreichen Wisch anschließend schleunigst in ein Kuvert, pinselt unsere Adresse sowie das **Kennwort: Fragen** in gut lesbaren Schriftzeichen drauf, und stopft das Ganze schließlich in den nächstbesten Briefkasten. Neben unzähligen Lobeshymnen, Danksagungen und Huldigungen der Erreichten winken Euch bei Veröffentlichung Eures Beitrags auch noch ein paar Märker aus Michaels Privatschatulle! Und denkt daran: Bei Schwierigkeiten aller Art weiß natürlich Joker Rat! Mit anderen Worten: Schreibt uns Eure spieletechnischen Probleme und seid versichert – wir werden sie auf dieser Seite lang- und breittreten! Bevorzugt Ihr jedoch eher eine persönliche Beratung, dann greift Euch den nächstbesten Telefonhörer und ruft an, denn einmal in der Woche heißt es

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

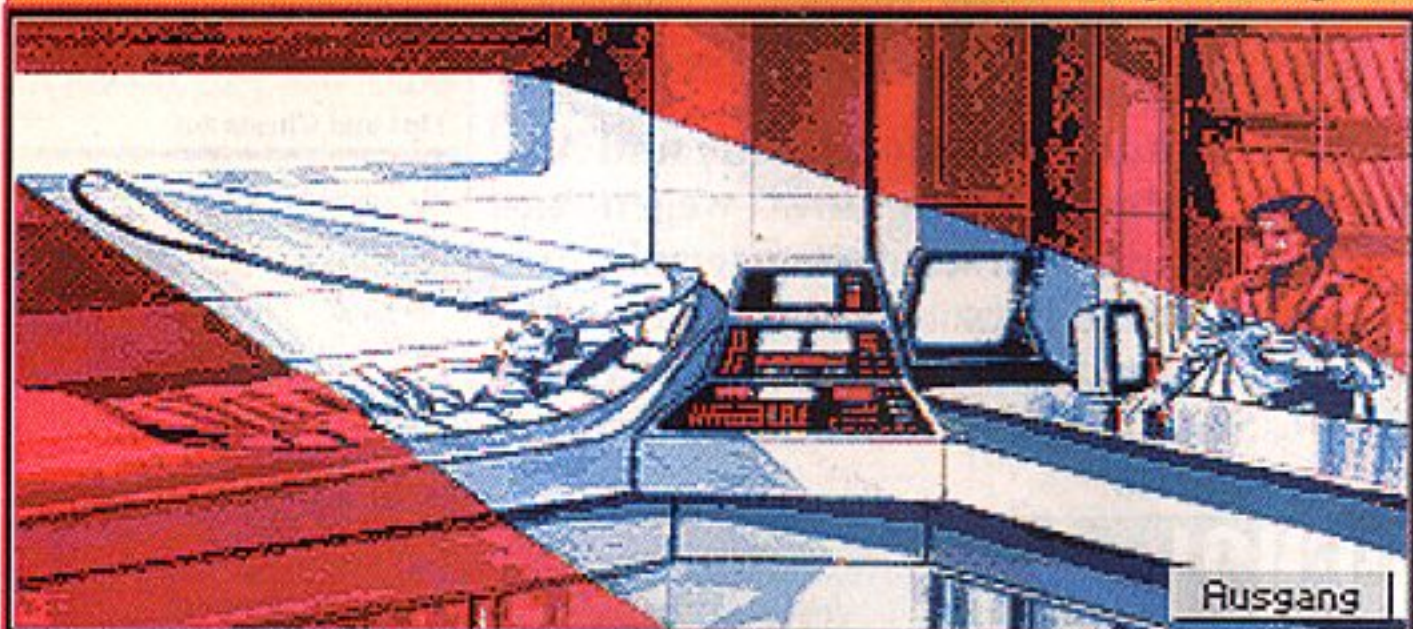
LÖSUNG

SKYWORKER

nisse noch zu erweitern, begeben wir uns ins Schulungszentrum. Der dortige Lehrer überreicht uns eine Liste mit den derzeit angebotenen Kursen. Aus dem reichhaltigen Angebot müssen wir mindestens zwei Kurse und zwei Praktika selektieren. Diese sollten nach Möglichkeit in Einklang mit dem gewähl-

Fitneßcener müßte seine Pforten geöffnet haben (sollte dies nicht der Fall sein, könnt Ihr die Uhr im Zeitmenü ein wenig manipulieren). Bei einem Gespräch mit dem Sportler in der rechten Ecke können wir die Teleporternummern der Boutique und des Second-Hand-Ladens in Erfahrung bringen (Antworten: 1, 3, 2, 1). Des weiteren wäre es ratsam, beim Clubbesitzer eine Mitgliedskarte zu beantragen.

Nachdem wir genug für unsere Fitneß getan haben, machen wir uns auf den Weg zur Vitaminbar. Hier bestellen wir uns einen Drink nach Wahl und führen ein kurzes Gespräch mit dem Gast, der links an der Theke lümmelt. Im Sundown-Restaurant, das inzwischen geöffnet haben sollte (16:30 Uhr), sprechen wir den Herrn am linken Tisch an und erfahren von seiner Tätigkeit als Wohnungsmakler (Antworten: 1, 1, 2, 1). Leider fehlt uns im Moment noch das nötige Kleingeld für ein größeres Apartment. Wenige Augenblicke später (eventuell kurz den Raum verlassen und wieder betreten) haben wir die Möglichkeit, ein paar Worte mit dem Restaurantbesitzer zu wechseln. Dabei erkundigen wir uns geschickt nach einer eventuellen Lehrstelle. Der Chef zeigt sich von unserem Engagement sichtlich beeindruckt und vermittelt uns prompt die InterCom-Nummer seines Büros. Die Person am rechten Tisch da-



Centropolis, Oktober 2158. Voller Elan und Zuversicht besteigt Oliver Runge das interstellare Transportshuttle, läßt sich auf dem für ihn bestimmten Sitz nieder und schwebt der legendären Wolkenstadt „Sky-City“ entgegen. Der Grund: In den nächsten drei Monaten ist es seine Aufgabe, eine passende Lehrstelle für sein Bildschirm-Ego zu finden. Na, denn mal in die Hände gespußt, und auf geht's: Gleich nach der Ankunft staten wir der Zentrale einen Besuch ab. Wie erwartet heißt man uns aufs herzlichste willkommen und versorgt uns auch sogleich mit einigen wichtigen Überlebensstips. Außerdem überträgt man uns die Teleporternummern für die Vitaminbar und das „Sundown“-Restaurant auf unsere ID-Karte. Da jedoch diese beiden Institutionen zur Zeit noch geschlossen haben, geht's erst mal in unsere bescheidene 1-Zimmer-Wohnung. Dort nehmen wir die Datenbank des InterComs etwas genauer unter die Lupe: Unter der Rubrik „Arbeitsmarkt“ erhalten wir einen Überblick über alle derzeit verfügbaren Lehrstellen und die Telefonnummern der entsprechenden Firmen. In der Nachrichtenspalte können

wir interessante Neuigkeiten in Erfahrung bringen, zum Beispiel die Neueröffnung einer neuen Drogerie. Der Freizeitrubrik entnehmen wir die Teleporternummern des Fitneßcenters und der Berufsberatung. Was läge nun wohl näher, als jener Berufsberatung einen Besuch abzustatten?! Die freundliche Angestellte dort stellt uns einige Fragen, die wir ganz persönlich nach bestem Wissen und Gewissen beantworten. Nach eingehender Analyse der gegebenen Antworten steht somit der Idealberuf für unseren Bildschirmhelden fest. Um neue Fähigkeiten zu erlernen oder eventuelle Kennt-

ten Beruf stehen. Übrigens fließt durch diese Weiterbildungsmaßnahmen auch noch ein ansehnlicher Betrag Geld in unsere arg gebeutelte Lehrlingskasse!

Nächster Anlaufpunkt ist die Aussichtsplattform, wo wir einige nette Leute antreffen, unter anderem eine junge Studentin, mit der wir uns für den nächsten Abend gegen 5 Uhr im „Sundown“ verabreden (Antworten: 2, 1, 2, 2, 2, 1).

In der nahegelegenen Drogerie erwerben wir ein Stück Seife, etwas Eau de Toilette, ein Deo und eine Tube Zahncreme. Inzwischen dürfte es bereits 12 Uhr sein, und das



Zeit	Geld	Speichern	Hilfe	Pause
Restzeit	Erfolg	Laden	Information	Ende



Zeit	Geld	Speichern	Hilfe	Pause
Restzeit	Erfolg	Laden	Information	Ende

gegen verklickert uns die Teleporternummer des örtlichen Kasinos. Aus Neugierde suchen wir diese Lasterhöhle auf und lassen uns von den Gästen des Hauses die Spielregeln erklären. Wer danach Lust zu mehr hat, kann durchaus eine Runde mitzocken!

Gegen Abend sollten wir dann wieder in unserer Wohnung eintreffen und uns eine Portion Schlaf (bis etwa 8:30 Uhr) gönnen.

paar wichtige Dokumente für die Bewerbung verschaffen (Antwort: 3). Ausgehändig werden diese allerdings im Nebenraum (Antworten: 1, 3, 1, 1).

Zurück in der gemütlichen Wohnung, machen wir uns an die Bearbeitung des Lebenslaufs, indem wir diesen Menüpunkt im InterCom-Netz anwählen. Für die Bewerbung geeignet sind lediglich Beispiel 1 und 4. Also speichern wir den gewünsch-

ren wir glücklich in unser Heim zurück und gönnen uns einige Stunden Ruhe.

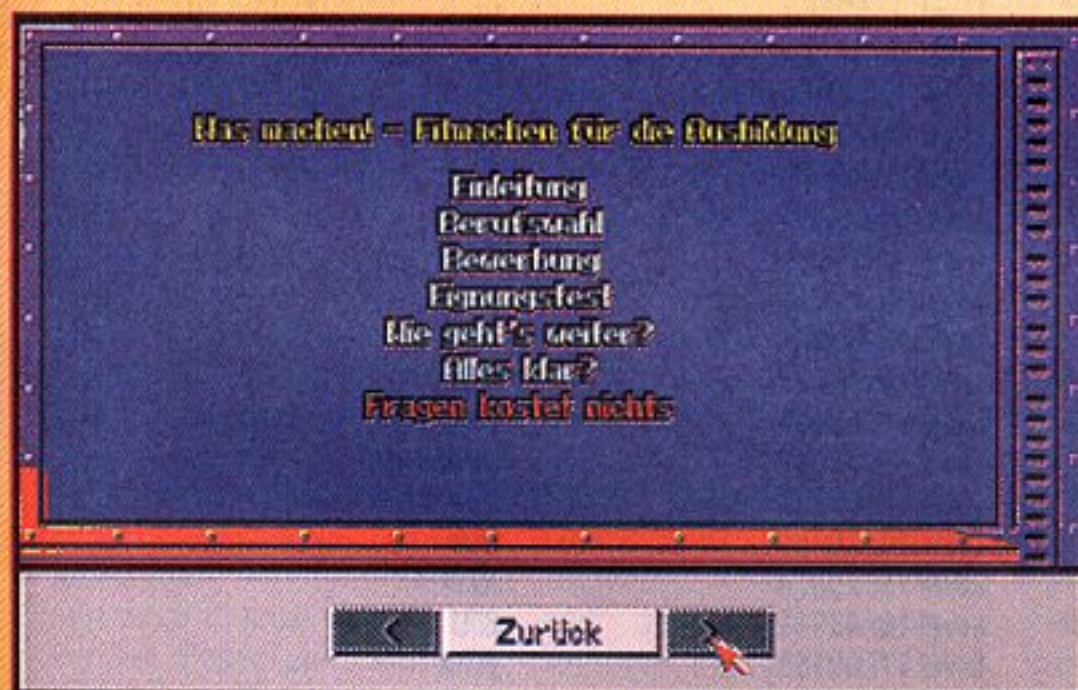
Es kann durchaus sein, daß nun einige Tage Leerlauf folgen, denn erst die Vorstellungsgespräche sind wieder von Bedeutung im Spiel. Dabei sollte man auf Pünktlichkeit und ein gepflegtes Äußeres (Anzug) achten. Bei den Gesprächen selbst sind gescheite Antworten äußerst wichtig. Manchmal kann es auch vorkommen, daß man gleich mit einem Eignungstest konfrontiert wird. Eine Entscheidung, ob man die entsprechende Lehrstelle erhält, fällt erst in den nächsten Tagen. In der Zwischenzeit gibt es für uns nicht allzuviel zu tun. Also verbringen (verschlafen) wir die Zeit in unserem heißgeliebten Apartment und warten sehnsüchtig auf einen Anruf.

An einem der folgenden Tage erhalten wir die Antworten in gespeicherter Form auf unserem Telefoncomputer (abhören). Sollte das Vorstellungsgespräch positiv verlaufen sein, bekommen wir eine Einladung zum Eignungstest. Wird dieser Test bestanden, haben wir die Lehrstelle für unseren Bildschirmhelden schon so gut wie sicher. Nach den anstrengenden Prüfungen ist es nur allzu verständlich, daß wir uns ein wenig Schlaf gönnen.

Am übernächsten Morgen

stürzen wir uns voller Erwartung auf den InterCom und hören die hinterlassenen Botschaften der Firmen ab. Eigentlich müßte mindestens eine Zusage dabeisein. Wenn nicht, müssen wir die gesamte Bewerbungsprozedur erneut durchmachen, nur halt bei anderen Firmen. Sollte der erstgenannte Fall eingetreten sein, machen wir uns auf den Weg in die entsprechende Firma und nehmen freudestrahlend den Lehrvertrag entgegen.

Ein letztes Mal statten wir der heißgeliebten Vitaminbar einen Besuch ab. Bei einem Gespräch mit einem der Gäste erfahren wir von einem geheimnisvollen Virus, das seit geraumer Zeit in einigen Computersystemen der Stadt sein Unwesen treibt (Antworten: 3, 4, 3, 1, 1). Glücklicherweise speichert man uns den passenden Anti-Viren-Scanner direkt auf unsere ID-Karte (na, so ein Glück...). Zwei Tage später hören wir routinemäßig den Telefoncomputer ab und stoßen dabei auf die Nachricht einer alten Bekannten, die inzwischen in der Sky-City-Computerzentrale tätig ist. Voller Stolz bittet sie uns um einen Besuch an ihrer neuen Arbeitsstelle. Kurzentschlossen machen wir uns auf den Weg zur besagten Zentrale. Verzweifelt versuchen wir der guten Frau klarzumachen, daß sich ein Virus unbemerkt in das Computersystem eingeschlichen haben könnte (Antworten: 1, 2, 2, 1, 2, 1). Auf irgendeine Weise gelingt es uns schließlich, den Operator davon zu überzeugen, den Viren-Scanner zum Einsatz zu bringen, und mit Hilfe unseres Paßworts kann das gemeingefährliche Virus endgültig zum Erlahmen gebracht werden. Diesem Umstand ist es zu verdanken, daß die himmlische Wolkenstadt in allerletzter Minute vor dem Zusammenbruch bewahrt wird. Unser selbstloser Einsatz hat sich also ausgezahlt. Glücklicherweise sieht das der Bürgermeister genauso und macht uns zum Ehrenbürger von Sky-City. Was für ein herrliches Happy-End!?!



Am nächsten Morgen suchen wir zunächst das Bad auf und schnappen uns die Straßenkluft aus dem Schrank. Anschließend geht's in die Boutique, wo wir uns vom Verkäufer fachmännisch beraten lassen und einen Anzug für spätere Bewerbungsgespräche erwerben (Antworten: 2, 1, 2, 4).

Von äußerster Wichtigkeit ist ein erneuter Besuch in der Sky-City-Zentrale, dort kann uns der Sekretär nämlich ein

ten Lebenslauf auf unsere ID-Karte und setzen uns telefonisch mit den entsprechenden Firmen in Verbindung. Auf diese Weise erhalten wir Termine für Vorstellungsgespräche bei den jeweiligen Betrieben.

Etwa gegen 17 Uhr machen wir uns auf den Weg ins „Sundown“-Restaurant. Wie vereinbart kommt es zu einem Treffen mit der jungen Frau vom Vortag. Nach einem gemütlichen Abend keh-

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

„Familien“-Berater Lars Beibert weiß in Sachen **Der Clou!** (AJ 2/95) Rat:

Nachdem wir den Drogenkoffer im Hotel geöffnet haben und uns über dessen berauschenden Inhalt im klaren sind, vernehmen wir das eindringliche Klingelgeräusch unseres Telefons. Mit gemischten Gefühlen nehmen wir den Hörer ab – es ist die Sekretärin des Inspektors, die uns aufgeregt mitteilt, daß ihr Boß auf dem Wege zu uns sei, um uns zu verhaften. „Danke, Püppchen“ raunzen wir in den Apparat, stürzen zur Zimmertür raus und lassen uns vom nächstbe-

sten Taxi zu „Cars & Vans“ fahren. Dort angekommen, hüpfen wir in unseren spritzigen gelben Jaguar und brausen mit quietschenden Reifen aus der Stadt. Auf dem Firmensparkplatz ereilt uns der nächste Schicksalsschlag: Unser schöner gelber Sportwagen geht nach einer kurzen Explosion in Flammen auf! Nicht gerade erbaut von dieser Tatsache, flüchten wir mit der Erkenntnis, daß hier nur die Mafia ihre Finger im Spiel haben kann, aufs Land, um dort in Ruhe und Abgeschiedenheit etwas Gras über die Sache wachsen zu lassen. Nach einigen Wo-

chen Spazierengehen, Schlafen und Fischen taucht unerwartet Mr. Briggs, ein alter Freund, bei uns auf und unterbreitet uns einen recht verlockend klingenden Vorschlag: Er und zwei Kumpel haben vor, unter unserer fachkundigen Anleitung den Tower auszuräumen! Also nix wie ran an die Arbeit...

Die Affäre **Heimdall 2** löst Michael Jurisch:

Das Problem ist eher programmiertechnischer Natur, denn bei der Übersetzung der englischen Heimdall-Version ins Deutsche sind dummerweise ein paar gravierende Fehler passiert: Einige wichtige Texte bzw. Textpassagen der Originalversion werden in der deutschen Ausgabe nicht angezeigt. In der CD32-Version läßt sich dieser Mißstand problemlos beseitigen: Einfach im

Auswahlmenü der Landessprache ENGLISH anwählen, und schon geht's weiter! Besitzer der Disk-Fassung werden hingegen nicht umhin können, sich entweder die englische Version zu besorgen oder den Hersteller um eine bugfreie Version anzuhalten!

Die lästige Säule, die in Level 1 des Magierturms von **Abandoned Places 2** einen Schalter verdeckt, läßt Jürgen Braun verschwinden: Südöstlich von besagter Säule befindet sich hinter einer Tür in einem kleinen Raum ein Geheimschalter, mit dessen Hilfe sich der störrische Pfeiler in Luft auflöst. Das Durchschreiten des durch eine Säule versperrten Durchganges ist hingegen zur Lösung des Spiels nicht nötig – also vergebst den Durchgang!

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Gingen Euch bei Eurer fröhlichen Alien-Hatz durch die weitläufigen Levels von **Tower Assault** mal die Schlüssel aus, bedeutete dies bislang das Ende Eurer Mission, doch dank David Link gehören derartige Probleme von nun an der Vergangenheit an! So Ihr nun also das lästige Schlüssel-Sparen leid seid, müßt Ihr Euch lediglich in das nächstbeste Intex-Terminal einloggen und über die Tastatur KEYS TO THE CITY eingeben (dabei gilt wie so oft Y=Z!). Sobald Ihr daraufhin den Terminalmodus wieder verlassen habt, sollten sich alle „normalen“ Türen ohne Widerrede und ohne einen einzigen Schlüssel zu verbrauchen von selbst auf tun. Sesam öffne dich!

Wenn Rallye-Pilot Michael Dieske in das Cockpit seines Boliden klettert, ist keine Schotterpiste dieser Erde mehr vor ihm sicher! Der Beweis: sämtliche Paßwörter zu allen **Power Drive**-Rennstrecken:

Kenia
Fahrzeug: Mini Cooper
Code: BUJULCBGBBVBQR2QLDQ

Fahrzeug: Fiat Cinquecento
Code: BQJULBUHLBBVQJBCQ0J
Schweden

Fahrzeug: Mini Cooper
Code: CBGBUF2UGBBB2NG3CQ05

Fahrzeug: Fiat Cinquecento
Code: CLGBSFLXLBCKBLCCQ0L

Korsika
Fahrzeug: Mini Cooper
Code: CLNUNDUYGBBCUTHDCQ03

Fahrzeug: Fiat Cinquecento
Code: CUQUUHVGLBCC2PJDCQ09

Arizona
Fahrzeug: Renault Clio
Code: B&JBSB"RQBBCHDYFCQ0G

Finnland
Fahrzeug: Renault Clio
Code: BYMBSCMLQBBDHQ4GCQ0N

Australien
Fahrzeug: Ford Escort Grosworth
Code: BLDUJB2FYBBBVLBHCQ04

Großbritannien Teil 1
Fahrzeug: Ford Escort Grosworth
Code: BQBUGGUJYBBYTC8CQ0F

Großbritannien Teil 2
Fahrzeug: Ford Escort Grosworth
Code: BQDBGCBJYBBDDMUJCKQ04

Wieder zurück von seiner Metzeltour durch die düsteren Dungeons von **Death Mask**, wusch sich Martin Dunst noch schnell die letzten

Blutspritzer von den Händen und schickte uns umgehend seine eben hart erkämpften Levelcodes – das nenn' ich prompten Service!

Level 0: 00000

Level 1: 52385

Level 2: 22428

Level 3: 84843

Level 4: 22087

Level 5: 38641

Level 6: 06395

Level 7: 33224

Level 8: 35527

Level 9: 48962

Level 10: 65074

Level 11: 62438

Level 12: 28283

Level 13: 85325

Level 14: 10769

Level 15: 25324

Level 16: 43542

Level 17: 62156

Level 18: 84678

Level 19: 57039

Level 20: 29264

Level 21: 47446

Level 22: 75330

Level 23: 82855

Level 24: 58474

Level 25: 38392

Level 26: 55276

Level 27: 68163

Level 28: 75156

Level 29: 70948

Level 30: 54334

Level 31: 39814

Level 32: 52262

Die Codes sind übrigens gleichermaßen für Amiga- und

CD32-Version gültig!

Quasi in letzter Sekunde flatterten mir sämtliche Levelcodes zum nagelneuen **Base Jumpers** auf den Schreibtisch – Zufall? Ein Blitz? Eine Sinnestäuschung? Wie auch immer, Hauptsache, hier sind sie:

Levelcodes:

ONE

TWO

BAT

MAD

TUT

END

WAR

Sub Games:

SEU

OLD

NEW

BEU

BOM

NAB

PAC

HOP

FLY

RUN

Zum Schluß noch schnell ein paar CD32-Codes zum Renn- und Ramm-Spiel **Roadkill** – erspielt, getestet und geliebt von unserem Steffen:

Maximum Overkill Grand Prix:

LQPONTDKCH

Badlands Mega Smash:

HQPOOFHBCR

Roadkill Eliminator:

PQPOQPRONH

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Wie bereits in der letzten Ausgabe versprochen, wagen wir uns bei **Tower Assault** heute in die Höhle des Löwen oder vielmehr in den Turm der Aliens. Mit dabei sind auch dieses Mal wieder Martin Vetterling und Rene Zenker, deren Forscherdrang wir Lösung bzw. Karten verdanken...

Main Tower Level 1: Gehe nach Süden bis zum Aliengewebe, und lese Dir die Smartcard, die davorliegt, durch: Das Aliengewebe ist die vorläufige Form der großen Aliens, denen Du noch früh genug begegnen wirst... Zerstöre das widerliche Zeug, und mach Dich auf die Suche nach weiteren „Gewebeproben“, die Du freilich ebenfalls in ihre Atome auflöst. Renne danach zum Decklift Sector 2, benutze ihn, um zum Start zurückzukommen, eile von dort aus weiter nach Norden bis zum nördlichsten Punkt und zerstöre hier das Aliengewebe. Trete durch die Tür, die sich direkt unter dem Aliengewebe befindet, und vernichte auch dieses. Sobald Du die untere Tür erreicht hast, zerstöre die Mauer (gegenüber der Tür) und das Aliengewebe. Renne jetzt nach Westen, Süden, um auch das dortige Gewebe zu beseitigen. Bewege Dich anschließend in Richtung Norden, Osten, Süden, bis es nicht mehr weitergeht, und öffne dann die Tür links von Dir, um ein weiteres Aliengewebe zu vernichten. Laufe nun nach Norden und weiter nach Westen, um das nächste Gewebe zu erreichen. Wenige Schritte dahinter findest Du einen Area Scan. Schau Dir den Level sehr gut an: Westlich von Dir ist der Decklift – bevor Du diesen benutzen kannst,

müssen allerdings noch fünf Aliengewebe beseitigt werden. Wende Dich also nach Süden, eile durch die vier Türen, und klappere dort alle Räume nach Credits, Munition usw. ab. Im westlichen Bereich (hoffentlich unversehrt) angekommen, zerstörst Du das Aliengewebe (im Raum davor gibt's einen Geheimlevel!) und gehst anschließend durch eine nördliche und eine westliche Tür, weiter nach Norden (durch die Tür), Osten (Gewebe vernichten), wieder nach Norden (durch die Türen), nach Osten (durch die Tür), um das Gewebe zu zerstören. Jetzt wieder zu dem davor beseitigten Gewebe zurück. Von dort aus geht's durch die Mauer, weiter durch die rechte Tür (nördlich dieser Tür befindet sich ein Terminal), nach Süden, Osten, Norden. Du solltest jetzt vor den letzten beiden Aliengeweben stehen: destroy them! Eile danach durch die Tür im Süden und hüpfte in den Decklift.

Main Tower Level 2: Traube ein paar Schritte nach unten und lies Dir die Smartcard durch: In diesem Level befindet sich ein Gasbehälter – wenn Du ihn zerstörst, könnte es sein, daß die Aliens wieder sichtbar werden... Hol Dir den blauen Schlüssel aus dem Norden (durchsuche ruhig noch alle weiteren Räume, denn noch drängt die Zeit nicht!), und vernichte den Gasbehälter. Gehe nun zum Start zurück und schlage von dort aus folgenden Weg ein: durch die Tür im Süden, rechts durch die beiden weiteren Türen, dann durch die untere Tür weiter nach Süden, durch die beiden westlichen Türchen, danach wieder nach Süden, erneut

durch eine westlich gelegene Tür, durch die Tür im Norden, dann in südwestlicher Richtung, die obere Mauer zerstören, durch die linke und anschließend die beiden oberen Türen. Du stehst jetzt vor einer blauen Sicherheitstür (1). Arbeite Dich weiter nach Norden (durch die zwei Türen) vor, bis Du auf eine zweite blaue Sicherheitstür stößt, hinter der sich ein grüner Schlüsselausweis befindet. Heb ihn auf und gehe zur Sicherheitstür (1) zurück, öffne diese und die nachfolgende grüne gleich dazu. Hole Dir den roten Ausweis, und gehe folgenden Weg: Norden, durch die beiden östlichen Türen, Norden, Mauer zerstören, Norden, wieder die Mauer zerstören, Osten, Süden, bis zum Decklift.

Main Tower Level 3: Schlage folgenden Weg ein: Süden, Osten, untere Mauer zerstören, Süden, Westen, Süden, Westen, Süden, Westen, Norden, Westen, Norden, Osten, durch die obere Tür. Aus diesem Raum läßt Du den roten Schlüssel mitgehen, gehst zurück zur Tür, von dort aus nach Osten, bis es nicht mehr weitergeht nach Norden, weiter nach Osten, durch die obere Tür, dann Westen, wieder durch die obere Tür, Norden, Osten, Norden, Osten, anschließend nach Süden und solange nach Osten, bis es nicht mehr weitergeht. Von dort aus nach Süden, Westen, Norden, Westen, Süden und ab in den Decklift. Riskiere es auf keinen Fall, hübsche Extras einzusammeln – die Zeit wird dann einfach zu knapp.

Main Tower Level 4: Endlich mal wieder ein Level zum Ausruhen: kein Auftrag, keine Alarmsirenen – nichts! Na ja, außer vielleicht einigen Aliens (plus einem Mutteralien) und einigen brauchbaren Items (Credits etc.). Im Süden wirst Du einen Sicherheitsausweis finden, den Du

später brauchst, um zum Mamaalien zu gelangen – good luck!

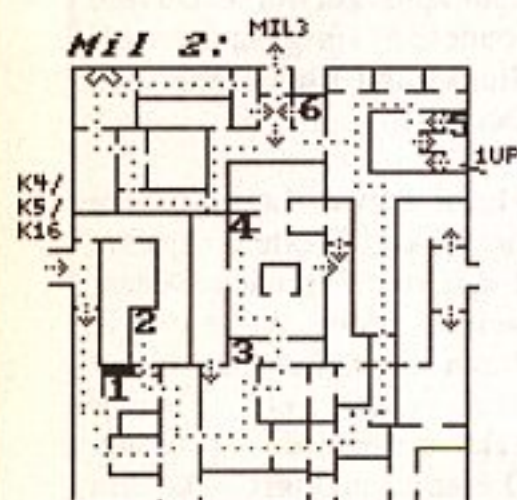
Main Tower Level 5: Du befindest Dich am nördlichsten Punkt des Levels. Sammle alle Items ein, und begib Dich anschließend zu den Aliengeweben im Südwesten. Besorge jedoch zuvor den roten Schlüssel aus dem westlichen Bereich! Bei den Geweben angekommen, zerstörst Du sie schnell (insgesamt elf Stück) und flichst über den Decklift.

Main Tower Level 6: Du stehst im Westen. Sprinte durch die Tür nach Süden, weiter nach Westen und durch die rechte Tür, hinter der sich ein blauer Schlüsselausweis befindet. Diesen benötigst Du im südöstlichen Bereich, um einen roten Schlüsselausweis zu ergattern. Den wiederum brauchst Du, um im nordöstlichen Abschnitt einen grünen Schlüsselausweis mitgehen zu lassen. Gehe von dort aus nach Süden, Westen und öffne die grüne Sicherheitstür. Stelle Dich nun dem vorletzten Endgegner. Nach hartem Kampf und glorieichem Sieg darfst Du nach Westen in den Decklift verschwinden.

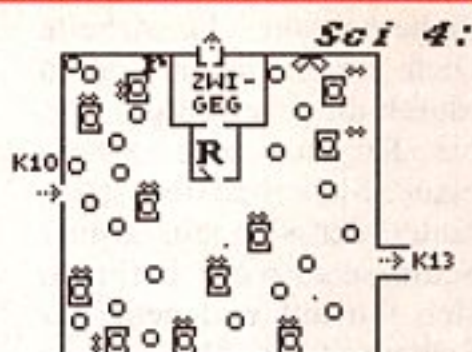
Main Tower Level 7: Du befindest Dich im nördlichen Teil des letzten Stockwerks. Begib Dich im Südwesten in den Terminalraum, wo Du folgendes lesen wirst: Landekoordinaten eingeben... Begib Dich aufs Dach und warte dort auf das Raumschiff... Die Colony-Zerstörung steht bevor... Was immer Du siehst, schick es zur Hölle. Die Explosion ist eine Sache, die Zerstörungswaffe eine andere... Gehe nach Süden, durch die Tür, dann nach Westen und zum letzten Endgegner. Nachdem Du ihn besiegt hast, darfst Du Dich auf ein hübsches kleines Schlußbild freuen – es sei denn, Du hast ein CD³², dann gibt's nämlich 'nen schönen Abspann zu bewundern!

Hier nun der Rest vom Schützenfest – zumindest soweit es Renés Kartenmaterial zu Tower Assault betrifft...

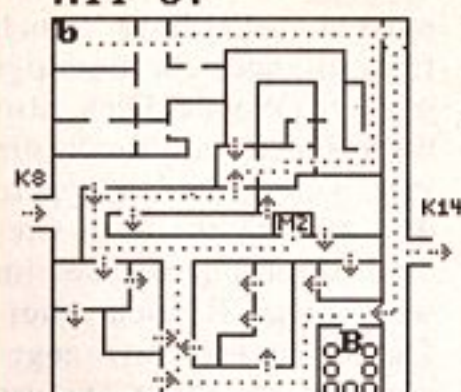
K10>alle Kapseln zerstören>r>R
>Zwigeg>?
oder
K10>**K13**



K4>1-6>90sec
>**Mil3**
bzw. **K5**, **K16**
statt **K4**

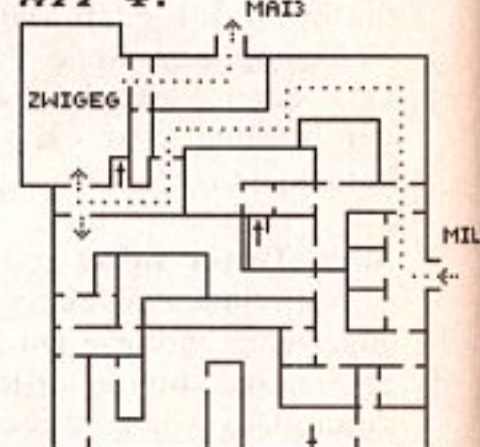


Mil 3:



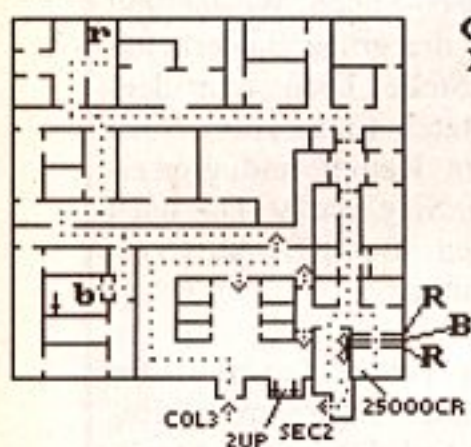
Mil2>b>**B**>7Reaktoren
>60sec>**K14**
oder
K8>b>**B**>7Reaktoren
>60sec>**K14**

Mil 4:



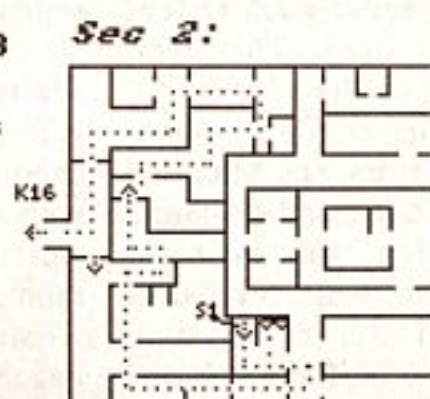
Mil3>Zwigeg>Mai3

Sec 1:

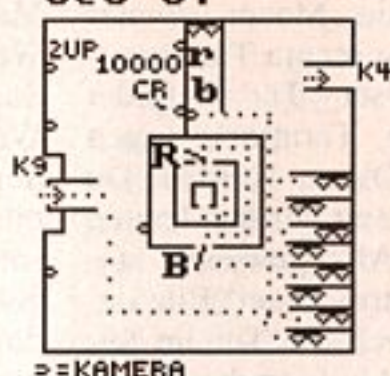


Col3>b>r>R>**B**>R
>Survivor>**Sec2**

Sec1>Term>55sec
>**K16**
(vor >Term alle
Räume absuchen
+Credits!)



Sec 3:

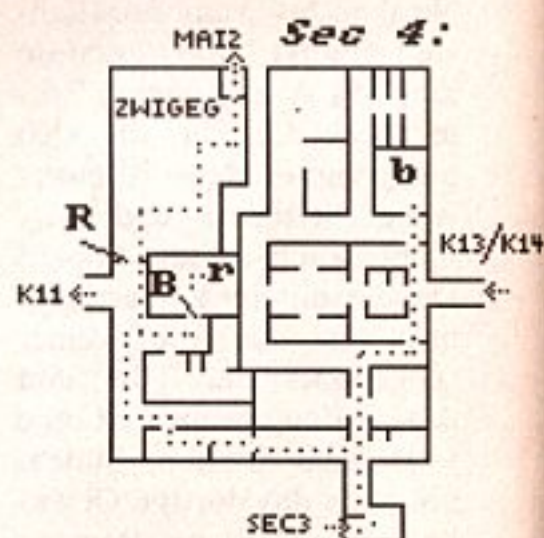


K9>40sec>9Term
>b>r>R>**B**>**Sec4**
oder
K9>40sec>**K4**
(nicht in Reichweite
der Kameras, sonst
Countdown >40sec!)

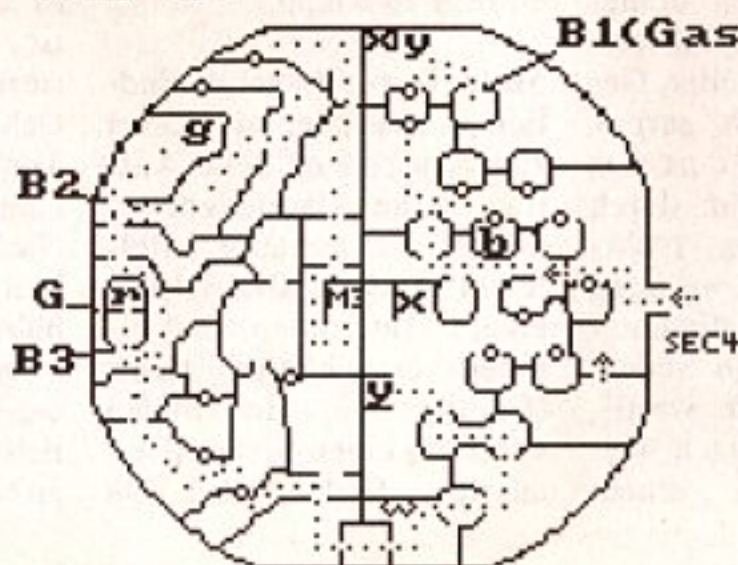
= KAMERA

Sec3>b>**B**>r>R
>Zwigeg>Mai2
oder
Sec>**K11**
bzw. **K13**/**K14**
statt **Sec3**

Sec 4:



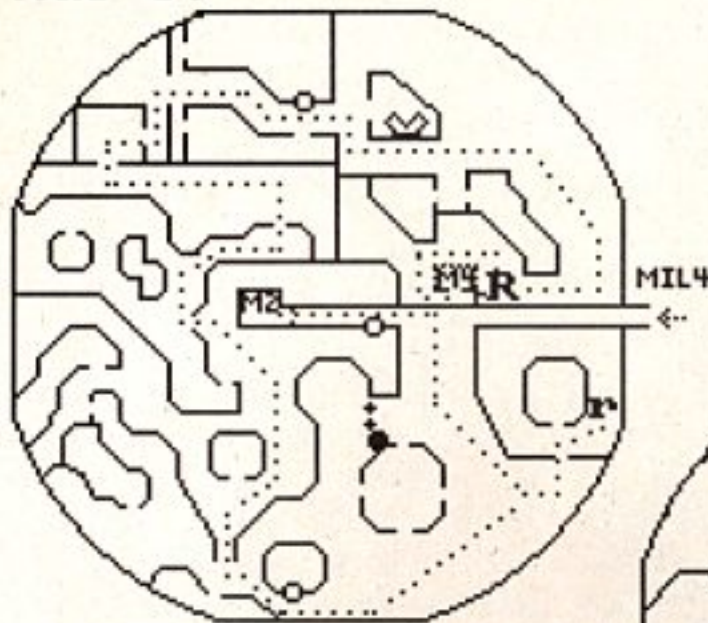
Mai 2:



B1(Gastank)

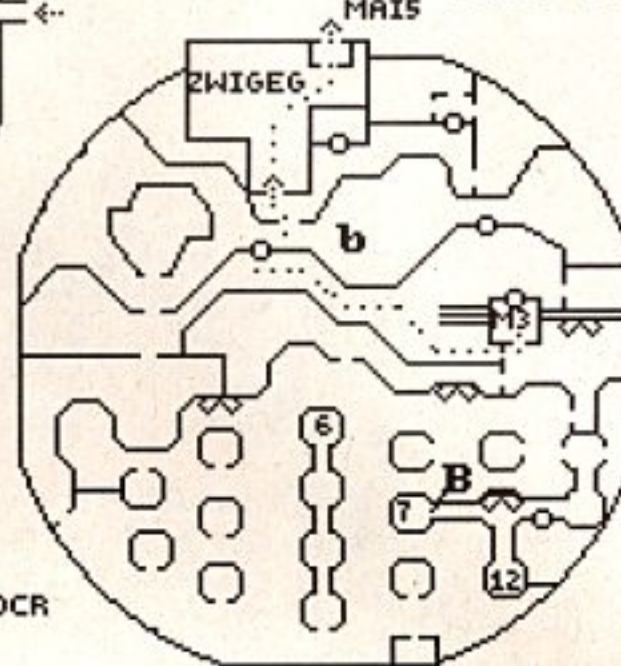
Sec4>b>**B1**
>360sec>y
B2>g>**B3**>**G**>r
>**Mai3**
(Empfohlen
wird, die
Keys g und
r vor der
Zerstörung
des Gastanks
zu holen.)

Mai 3:



Mai2>180sec>r>R
Mai4
oder
Mil4>180sec>r>R
Mai4

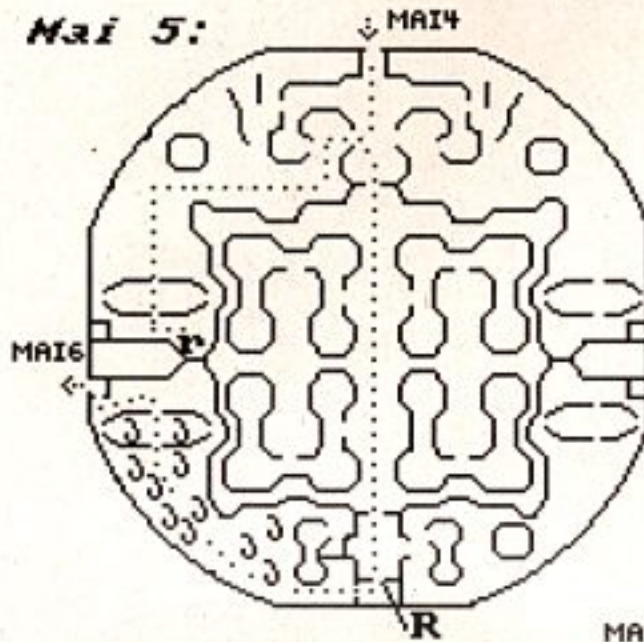
Mai 4:



Mai3>Zwigeg>Mai5

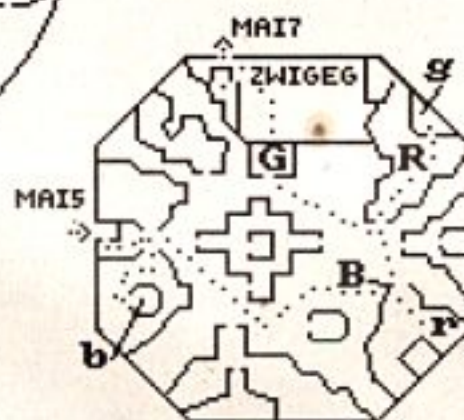
12=12000CR

Mai 5:



Mai4>r>R
>11Kokons>Mai6

Mai 6:



Mai5>b>B>r>R>g>G
>Zwigeg>Mai7

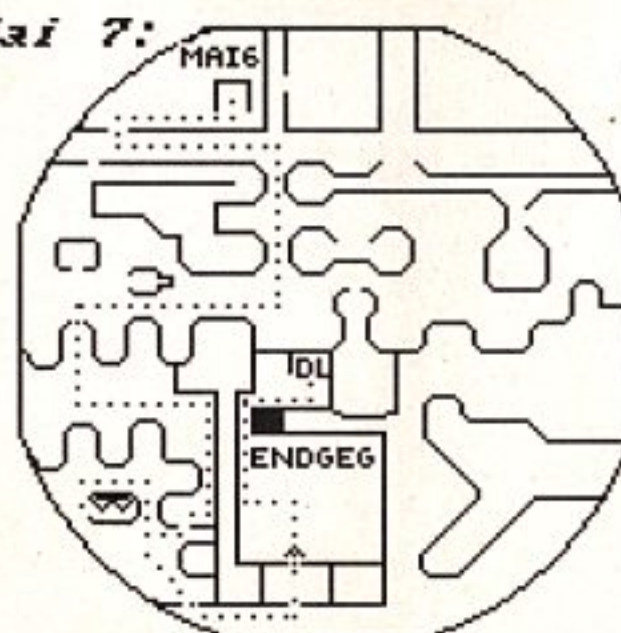
r...roter Key (auch b,g)
R...roter Key erforderlich (B,
x...Transporterpunkt (auch y)
1;2...aktivieren / zerstören
↓...Selbstschußanlage
↑...Energietür / Levelausgang
o...zerstörbare Mine (Sci2)
∞...Terminal
-o...perforierbare Wand
...schnellster Weg
DL...Decklift
UP...Extraleben

©ReZ

Mil=Military
Sec=Security
Sci=Science
Civ=Civilian
Sto=Storage
Mai=Main

Out=Outdoor
Col=Colony ground
K =Korridor
Eng=Engineering

Mai 7:



Mai6>Terminal
>Endgeg>Decklift
>Abspann!!!

Das letzte Alien aus Tower Assault noch nicht ganz verdaut, stürzte sich unser Profikiller Martin Vetterling, diesmal als genmutiertes Mitglied der **Skeleton Krew**, schon in die nächste Metzelei:

Allgemeine Tips: Drei Leben sind schnell verbraten – gehe also bei all Deinen Schritten überlegt und ohne Hast vor! Achte darauf, daß Du möglichst jedes Geld-Icon einsammelst – alle 10.000 Punkte gibt's nämlich ein wertvolles Extraleben! Schieße überdies auf alles, was sich bewegt (egal, ob es Dir im Weg steht oder nicht), denn auch jeder noch so unwichtige, aber von Dir entkörperlichte Gegner steigert Dein Punktekonto ein wenig! Es könnte öfter vorkommen, daß Du einen Zombie schon seit Minuten beballerst, dieser jedoch nicht ums Verrecken den Löffel abgeben will. Schuld daran ist eine schlecht programmierte Trefferabfrage! Ob ein Gegner getroffen wurde oder nicht, läßt sich jedoch leicht an einer blauen Staubwolke, die bei jedem registrierten Treffer vor seinem Körper entsteht, feststellen. Na, denn mal rein ins Vergnügen...

Monstro City: In Monstro City gibt es eigentlich nur wenige ernsthafte Probleme zu meistern. Sammle alle Credits ein, und entkörperliche alle Gegner. Irgendwann stehst Du vor einem sogenannten Psycho-Chopper, den Du wie folgt vernichten kannst: Er ist nur (!) an den rechten und linken Seiten verwundbar. So Du alleine unterwegs bist, rennst Du am besten immer hin und her undfeuerst, was das Zeug hält. Sobald der Psycho einen rotweißen Laserstrahl ballert, verschwindest Du ganz feige in die nächste Ecke und bleibst dort stehen, egal, wie nahe er Dir auch kommen mag (keine Angst, er trifft Dich nicht!). Zu zweit gestaltet sich die Sache jedoch wesentlich einfacher: Einer stellt sich auf die linke, der andere auf die rechte Seite. Ballert so-

dann, was die Wumme hergibt, und bleibt, wenn der Feind den Laser abfeuert, einfach auf Eurer Position stehen – der Psycho-Chopper kann sich dadurch anscheinend nicht entscheiden, wen von Euch beiden er zuerst beseitigen soll, und rührt sich nicht vom Fleck.

Lift Shaft: Kümmere Dich sofort um das Robogehirn (in der Mitte). Die beiden „Beschützer“ sind erst in zweiter Linie interessant, da sie, solange das Gehirn noch existiert, nach ihrem Ableben sofort durch zwei neue Kreaturen ersetzt werden.

Clear All Aliens (1): Tausche Deinen Krash 'n' Burn Blaster gegen die Big Bad Bombs und setze diese sofort gegen das Gerät, das aus der Mitte des Screens auftaucht, ein (dieses Gerät versorgt Dich sonst nämlich schnell mit einer großen Anzahl von Wasserwürmern). Bombardiere anschließend jeden Winkel des Wassers, um dort versteckte Würmchen in tausend Stücke zu zerreißen. Geschafft? Gut. Du befindest Dich jetzt wieder auf dem Lift Shaft. Kümmere Dich um die drei gelben Käfer, die von oben herabgekrabbelt kommen. Du wirst es nicht verhindern können, daß sie Dich vor ihrem Tod noch mit einigen Wasserminen beschenken – weiche ihnen einfach nur aus.

Clear All Aliens (2): Behalte den Blaster, zerstöre die drei Wassergleiter, und achte dabei auf zwei Dinge: erstens auf die Raketen und zweitens darauf, daß Du nicht in die Nähe der beiden Augen gerätst – sie werden Dich sonst mit großer Wahrscheinlichkeit zum Frühstück verspeisen. Sobald alles gelaufen ist, befindest Du Dich erneut auf dem Lift Shaft. Diesmal umkreisen Dich vier Robotergerirne. Drücke die obere und die linke Pfeiltaste gleichzeitig – so wirst Du noch mal mit 'nem blauen Auge davonkommen...

Clear All Aliens (3): Bombardiere sofort die beiden aus dem Wasser auftauchenden Teile. Begib Dich bloß nicht in den nordwestlichen Bereich, außer Du möchtest gerne mal von einem Maul verschluckt werden! Wurden alle Würmer vernichtet, geht's zum letzten Mal zum Lift Shaft. Nimm die drei Käfer unter Beschuß, weiche den Wasserminen aus, beseitige das von oben heranschwebende Gehirn und schließlich auch noch dessen Beschützer.

Jungle: Dieser Level wurde in mehrere Abschnitte unterteilt, in allen findest Du etwas Geld. Achte unbedingt auf die aus dem Boden schießenden Schlingen, die blauen Killerbienen und das Psykogenix. In der Nähe der Ausgänge wirst Du übrigens stets etwas Kleingeld finden!

Eile den Weg nach oben entlang. Am oberen Ende des Levels angekommen, wählst Du den linken Ausgang. Nachdem Du den Weg zum zweiten Mal genommen hast, entfliehst Du diesmal durch den rechten Gang. Weiter geht's über ein paar Treppen in den Ausgang (rechts). Wieder in einem Gang eilst Du die Treppen hoch (Vorsicht, Gegner!), beseitigst die Schlingen vor dem rechten Ausgang und erreichst somit den nächsten Gang (wer hätte's gedacht!). Auch hier rennst Du wieder nach oben, erreichst via Treppe (Gegner!) ein paar Schlingen, zerstörst diese und entfleuchst durch den Ausgang. Die im Gang dahinter wartenden Gegner werden umgehend abgeschlachtet, bevor Du zu den Treppen läufst, sie hochspringst (Gegner ausschalten), Schlingen vor dem Exit beseitigst und zum Mars fliehst...

Mars: Ziel ist es hier, alle vier Stationen zu zerstören. Eine davon befindet sich ziemlich in der Nähe des Starts (links). Achte jedoch auf die kleinen Feuerbällchen. Sobald diese abgefeuert werden, ist es besser, Du

machst Dich aus dem Staub und startest einen neuen Angriff. Die zweite Station befindet sich im Nordwesten. Nimmst Du von ihr aus den Weg hinunter bis zur Steinbrücke (Achtung, Gas strömt aus den Rohren) und läufst dann nach oben, erreichst Du eine Ebene, auf der neben zwei Extraleben ein ordentlicher Batzen Geld auf Dich wartet. Gehe nun zum Anfang dieser Brücke und haste empor. An der Spitze wartet die dritte Station auf ihr sicheres Ende. Gehe nach getaner Arbeit wieder die Brücke runter, laufe zum östlichen Teil und dort zwischen den beiden Rohren entlang (Gas strömt an folgenden Stellen aus: zweimal so ziemlich am Anfang und einmal am Ende des linken Rohres). Steige die Stufen hinunter (Feinde!), und beseitige die vierte und letzte Station – das war's auf dem Mars!

Venus: Richte Deine Aufmerksamkeit auf die blauen Kügelchen, die hier fast überall herumschweben. Sobald Du eine solche siehst – weg damit! Solltest Du eine kleine Finanzspritze vertragen, ist es empfehlenswert, mal im südlichen Bereich vorbeizuschauen! Ansonsten liegt im Nordosten der Ausgang, hinter dem neue Greuel warten...

Beseitige auf der vor Dir liegenden Wegstrecke jeden Feind, der Dir entgegenkommt. Bald wirst Du vor einem Lüftungsgitter stehen, das Dich ein Stockwerk höher befördern wird. Dort gilt es, ein elektrisch geladenes Blechteil zu vernichten...

Du stehst jetzt vor dem Gang, durch den Du gerade gekommen bist. Ein paar Schritte weiter oben und nach rechts befindet sich der nächste Ausgang...

Laufe den Gang entlang und vernichte, oben angekommen, ein weiteres elektrisch geladenes Gebilde. Sprinte danach den anderen Weg hinunter. Unten angekommen, warten gleich zwei Energiegebilde darauf, zerstört zu werden...

Eile nun nach unten, dann den linken Weg entlang, weiter nach Nordosten, am Gegner vorbeischießen und in den dritten Ausgang...

Wieder geht's nach oben (Vorsicht, Feinde!). Am Ende der Ausbaustrecke angekommen, gilt es mal wieder, eines dieser Elektrizitätsgebilde zu zerstören. Laß Dich vom Luftschacht nach oben transportieren, und vernichte auch das dortige Gebilde. Arbeite Dich im Anschluß daran den anderen Gang entlang, über die Luftschächte hinweg, und zerstöre den nächsten Energiespender... Gehe weiter bis zum vierten Ausgang...

Schmuggle Dich, nachdem Du mal wieder ein Stück des Weges entlangspaziert bist, an einem Gegner vorbei, und eile immer weiter, bis zum nächsten Generator (den Du natürlich vernichtest). Trabe von hier aus nach Norden, um einen weiteren Generator auszuschaalen. Wieder zurück beim vorherigen Generator, pirschst Du Dich an das im Norden versteckte Elektrizitätsgebilde heran. Im Süden ist das letzte Gebilde zu finden. Jogge nach dessen Vernichtung nach unten, am Gegner vorbei, dann nach oben und ab in den Ausgang.

Kadaver: So, Ich hoffe, Du verfügst jetzt noch über genügend Leben und Energie, denn der letzte und schwerste Kampf steht kurz bevor! Wetze also den Gang hoch und stelle Dich dem üblen Übeltäter. Schieße auf die Schutzschilde (rechts und links), und spurte schnell zum Weg, der nach unten führt. Von hier aus gibst Du dem Oberfiesling den Rest. Dieser ist übrigens erst dann erledigt, wenn er schreiend durch die Mauer fliegt. Jetzt darf das Schlußbild gesehen und die Schlußmusik gehört werden...

Und wieder ist es Coach Matthias Stern, der diesmal in **Sensible World of Soccer** hoffnungs-

vollen Jungbolzern zeigt, wo der Fußballer die O-Beine hat:

Bevor man sich richtig ins Spiel stürzt, sollte man sich zunächst einmal 'ne halbe Stunde Zeit nehmen, um alle Menüs und Untermenüs gründlich zu erforschen. Die Anleitung ist dabei leider wenig hilfreich, da sie viel zu kurz ist und ein paar Optionen glatt unterschlägt.

Findet man sich im Spiel schließlich halbwegs zu recht, empfiehlt es sich, ein paar Freundschaftsspiele zu bestreiten, um die – wenn auch nur geringen – Unterschiede im Spiel auf dem Rasen kennenzulernen. Doch dazu später mehr. Welche Optionen man einstellt und wie, ist egal, da sie keine großen Auswirkungen aufs Spielgeschehen haben.

Karriere: Selbstverfreilich ist es ratsam, als Spieler-Manager zu fungieren, da man andernfalls ja auf den eigentlichen Spaß verzichten müßte! Beginnen wir also mit den einzelnen Mannschaften: Bei der Leistungsfähigkeit der Teams gibt es riesige Unterschiede, was bei dieser Menge ja auch kein Wunder ist. Allerdings halte ich es für nicht so gut, sich am Anfang seiner Karriere direkt eine Mannschaft vom Format FC Barcelona oder AC Milano zuzulegen. Das hat zwei Gründe: Einmal ist der Erfolgsdruck bei einem solchen Spitzenklub sehr hoch, d.h., man wird bei Mißerfolg recht schnell gefeuert, und man hat quasi im Laufe seiner Karriere keine Möglichkeit mehr, sich zu verbessern. Höchstens als Nationalcoach, aber dafür muß man schon über einen langen Zeitraum konstant herausragende Erfolge erzielen. Ganz unten in irgend 'ner 3. Liga ist es natürlich auch nicht so doll, da es dann naturgemäß sehr lange dauern kann, bis man entdeckt wird. Das richtige Maß stellt also irgendein mittelpotentieller Erstliga-Verein dar, da es mit einem sol-

chen Club durchaus möglich ist, schnellen Erfolg zu erlangen. In einem seiner ersten Jahre sollte man unbedingt versuchen, einen Titel zu gewinnen, da so was der eigenen Karriere natürlich sehr guttut. Außerdem darf man dann in einem der Europapokalwettbewerbe antreten, was besonders finanziell lukrativ sein kann. Und mehr Einnahmen bedeuten ja schließlich immer mehr und bessere Spieler.

Damit wären wir auch schon bei einem sehr wichtigen Punkt, den Transfers. Generell sollte man seine Transfers zu Beginn einer Saison abwickeln, da man dann wieder Geld vom Präsidenten bekommen hat. Um einen Spieler zu verpflichten, der sich auf dem Transfermarkt befindet, sollte man genau die Summe bieten, die für ihn verlangt wird. Der Verhandlungspartner wird dann entweder zustimmen oder einen etwas höheren Betrag verlangen. Wird Euer Wunschspieler jedoch im Moment nicht angeboten, so wird er Euch auf jeden Fall schon mal teurer kommen. Man sollte in so einem Fall dann sein Angebot in mehreren Schritten auf ca. 1 Million über dem Wert des Spielers ansiedeln. Wichtig ist, daß man sein erstes Angebot nicht zu niedrig ansetzt, da man sonst oft als Antwort „Spieler unverkäuflich“ erhält, was natürlich eine glatte Lüge ist. Überdies ist es nach einem Scheitern der Vertragsverhandlungen in dieser Runde nicht mehr möglich, den begehrten Spieler zu erwerben...

Bevor man sich also für einen Spieler entscheidet, ist es sinnvoll, ihn erst einmal zu beobachten oder ihn in einem Freundschaftsspiel selbst zu testen.

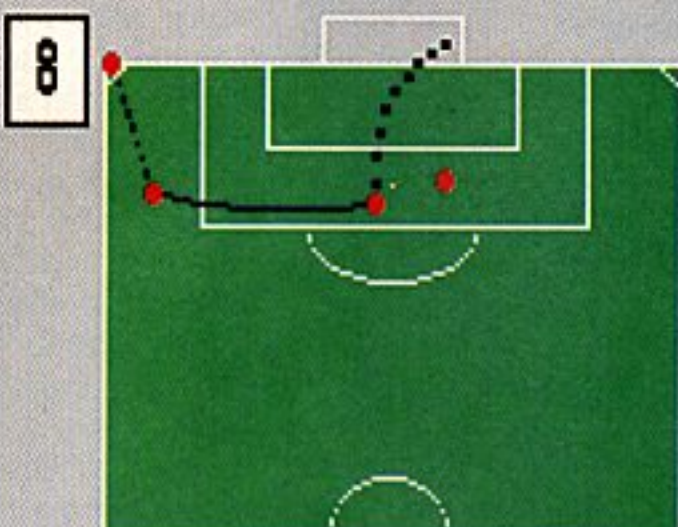
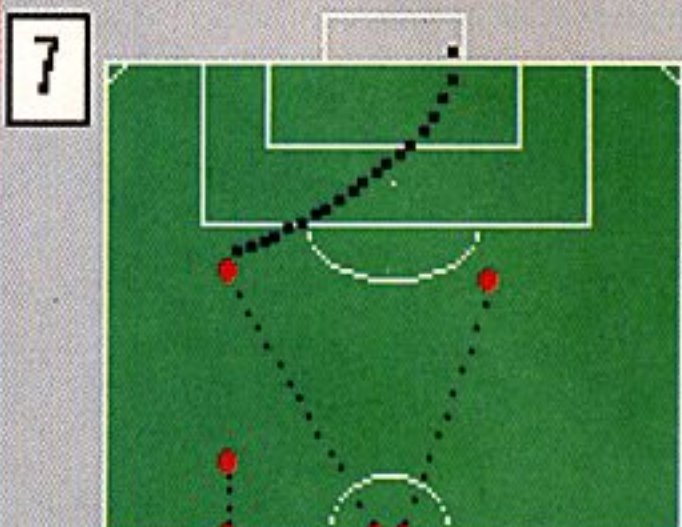
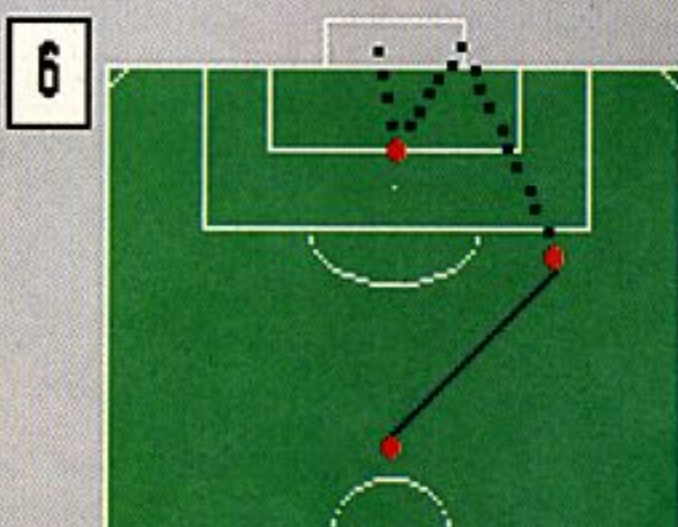
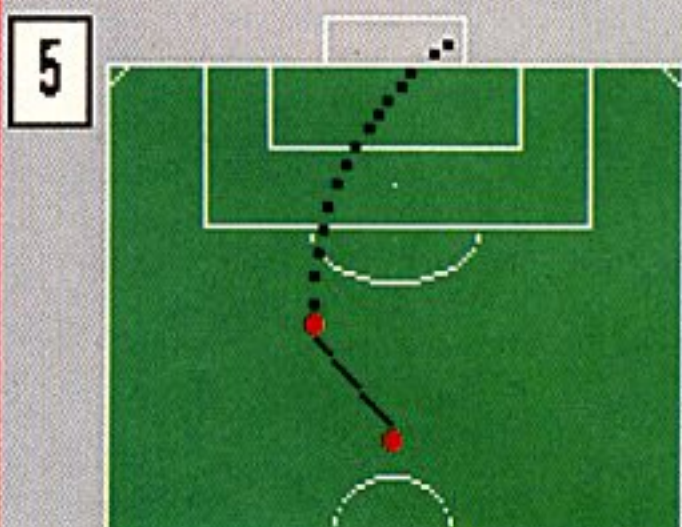
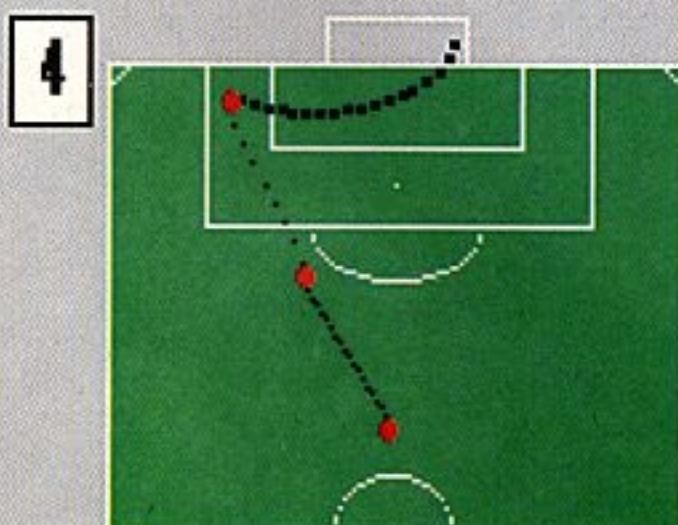
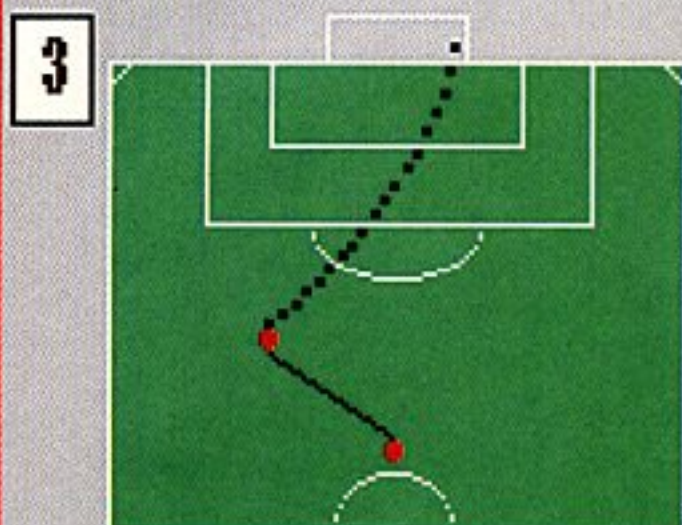
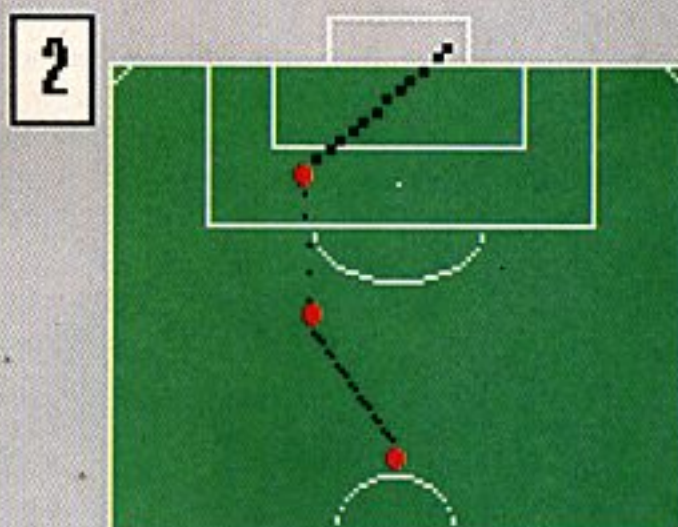
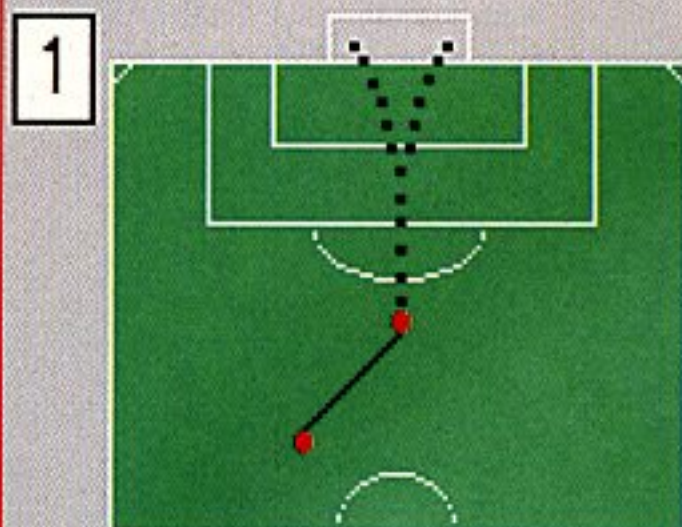
Um eine schnelle Leistungssteigerung seiner Mannschaft zu erreichen, muß man überdies auf das spielerische Können Wert legen, so kann man auch mit relativ schwachen Teams große Erfolge erzie-

len. Wird z.B. ein 5-Millionen-DM-Stürmer Torschützenkönig, so erhält man mit Sicherheit viele Angebote für ihn. Mit etwas Verhandlungsgeschick sollte es nun kein Problem sein, ihn für ca. 8-10 Millionen zu verschern. Mit diesem Geld läßt sich dann ein „echter“ 8-Millionen-DM-Stürmer kaufen. Dieses Spielchen kann natürlich auch mit dem 8-Millionen-DM-Stürmer fortgesetzt werden...

Kümmern wir uns jetzt aber mal um das eigentliche Spiel: Das alte Erfolgsrezept von Sensible Soccer, nämlich viele Kurzpässe und vor dem Tor einen angeschnittenen Schuß, hat natürlich auch hier noch Bestand. Große Dribbeleinlagen gelingen – außer mit Dribbelkünstlern wie Ryan Giggs – fast nie. Mit anderen Worten: Der Ego-Trip führt hier zu rein gar nix! In der Verteidigung sind gezieltes Reingrätschen und plazierte Kopfbälle oft Rettung in letzter Sekunde. Ach ja, Vorsicht, wenn der eigene Torwart sich den Ball erhechtet hat und ihn in den Händen hält: Nicht sofort wieder rausbolzen (das ist nur empfehlenswert, wenn kein Gegner in unmittelbarer Nähe ist), da zwei oder mehr feindliche Spieler vor dem Kasten stehen und nur auf Abstauber warten. Also warten, bis die sich entweder verzogen haben oder sich ein Mitspieler anbietet. Mit Standardsituationen dürfte es keine Probleme geben, denn Freistöße in der Nähe vom Tor kann man sehr einfach in ein solches verwandeln.

Zum Abschluß zwei kleine Spielerkauf-Tips: Keith Curle von Manchester City für 2,6 Millionen. Der ist, gemessen an seinem Einkaufspreis, sauschnell und verfügt auch sonst über durchaus gute Fähigkeiten. Jordi Cruyff von Barca, ebenfalls 2,6 Millionen. Kauft Johann seinen Sohn weg – er ist nämlich ebenfalls schnell, wendig und hat 'nen guten Schuß. Außerdem steigt sein Marktwert sehr schnell.

Karten: Bei den Karten wird von keiner bestimmten Taktik ausgegangen. Diese sollte man auf seine Spieler zuschneiden (so daß bei keinem mehr ein rotes Kreuz auftaucht). Ganz einfach!



Zu 1): Die total simple Uralt-Methode, aber sie funktioniert halt immer noch perfekt. Sehr zu empfehlen, wenn man schnell ein Tor braucht, da es flott und ohne Umwege durch die Mitte geht. Sehr sicheres Tor.

zu 2): Ebenfalls aus dem Mittelfeld heraus spielt man einen vor dem Strafraum lauernden Stürmer an, der das Leder halbhoch in die lange Ecke bolzt. Klapperte beim ersten Sensible Soccer übrigens noch nicht.

zu 3): Auf halbrechter bzw. halblinker Position nimmt man einen Paß oder noch besser einen Querpaß auf und schießt direkt mit einem Weitschuß in die lange Ecke. Hier sind Schnelligkeit bei der Ausführung und gut dosierte Schußstärke vonnöten, dann wird man aber mit einem wirklich schönen Tor belohnt.

zu 4): Der Anfang wie bei 2), dann dribbelt man sich jedoch mehr nach außen durch und dreht den Ball schließlich ins Tor. Das wichtigste dabei ist das richtige Timing.

zu 5): Aus dem zentralen Mittelfeld erhält man einen Paß und schießt von einer der Halbpositionen kurz vor dem Strafraum. Dabei muß man den Ball soviel es geht, drehen. Ein sehr sicheres Tor.

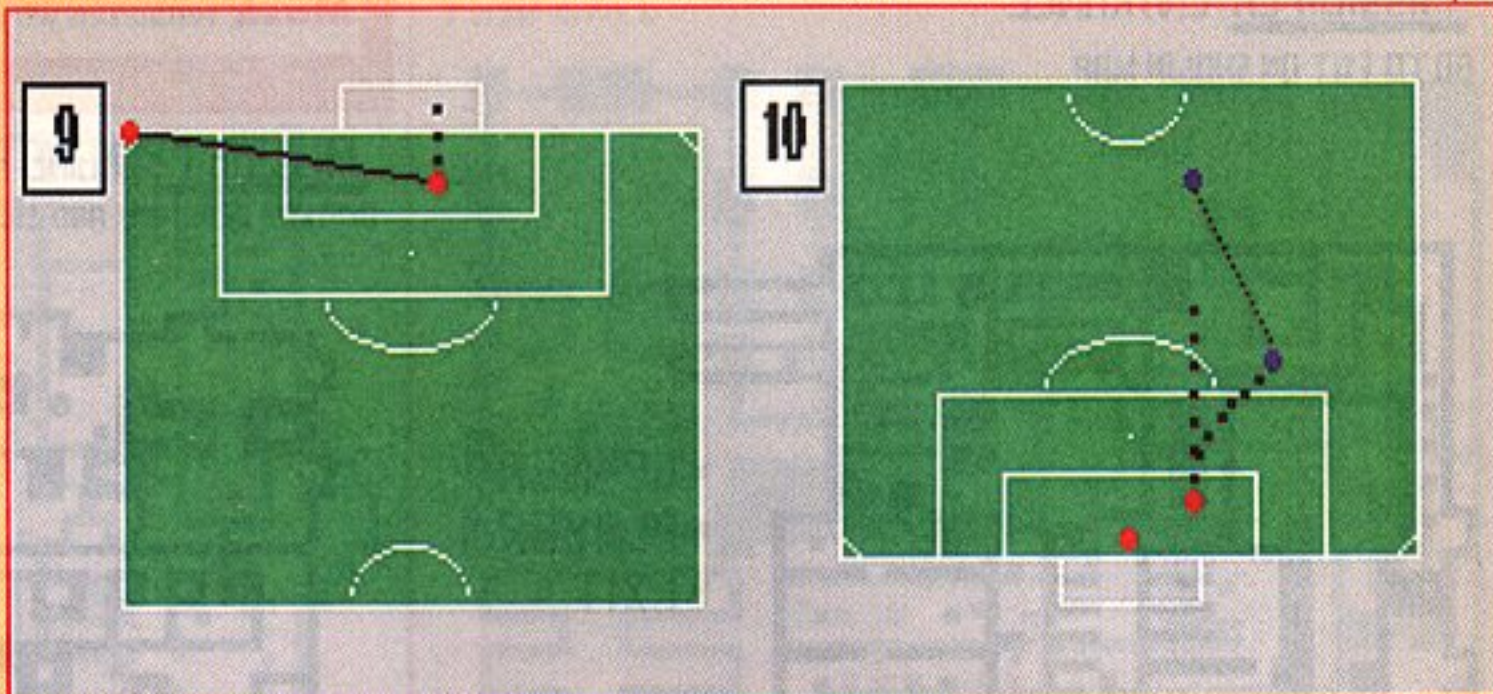
zu 6): Ein Abpraller- oder Ping-Pong-Tor. Von seitlicher Position schießt man vor den Pfosten, von wo der Ball so abspringt, daß er einem vor dem Tor stehenden Stürmer direkt vor die Füße fällt. Dieser staubt dann nur noch ab.

zu 7): Anstoß! Sobald der Schiri pfeift, spielt man nach links, wo schon ein Spieler wartet. Dieser läuft nun ein Stück mit dem Ball, bevor er auf einen nach vorne gestürmten Angreifer spielt. Alternativ zur Variante auf der Karte kann man auch, statt gerade nach vorne, zur Mitte hin passen, was besonders bei einem starken Gegner mit schnellen Spielern sinnvoller ist. So oder so ergibt sich eine sehr gute Schußchance.

zu 8): Eckball! Man führt den Eckball kurz aus und flankt dann in den Strafraum, wo schon ein paar Spieler lauern. Einer von ihnen versenkt den Ball anschließend mit einer der bewährten Methoden ins Netz.

zu 9): Eckball, die zweite! Diesmal bringt man den Eckball als Heber herein (Joystick in entgegengesetzte Richtung). Ein Spieler aus der Masse hat dann die Möglichkeit, das Leder ins Tor zu grätschen oder irgendwie anders zu verwerten. Klingt schwieriger, als es ist!

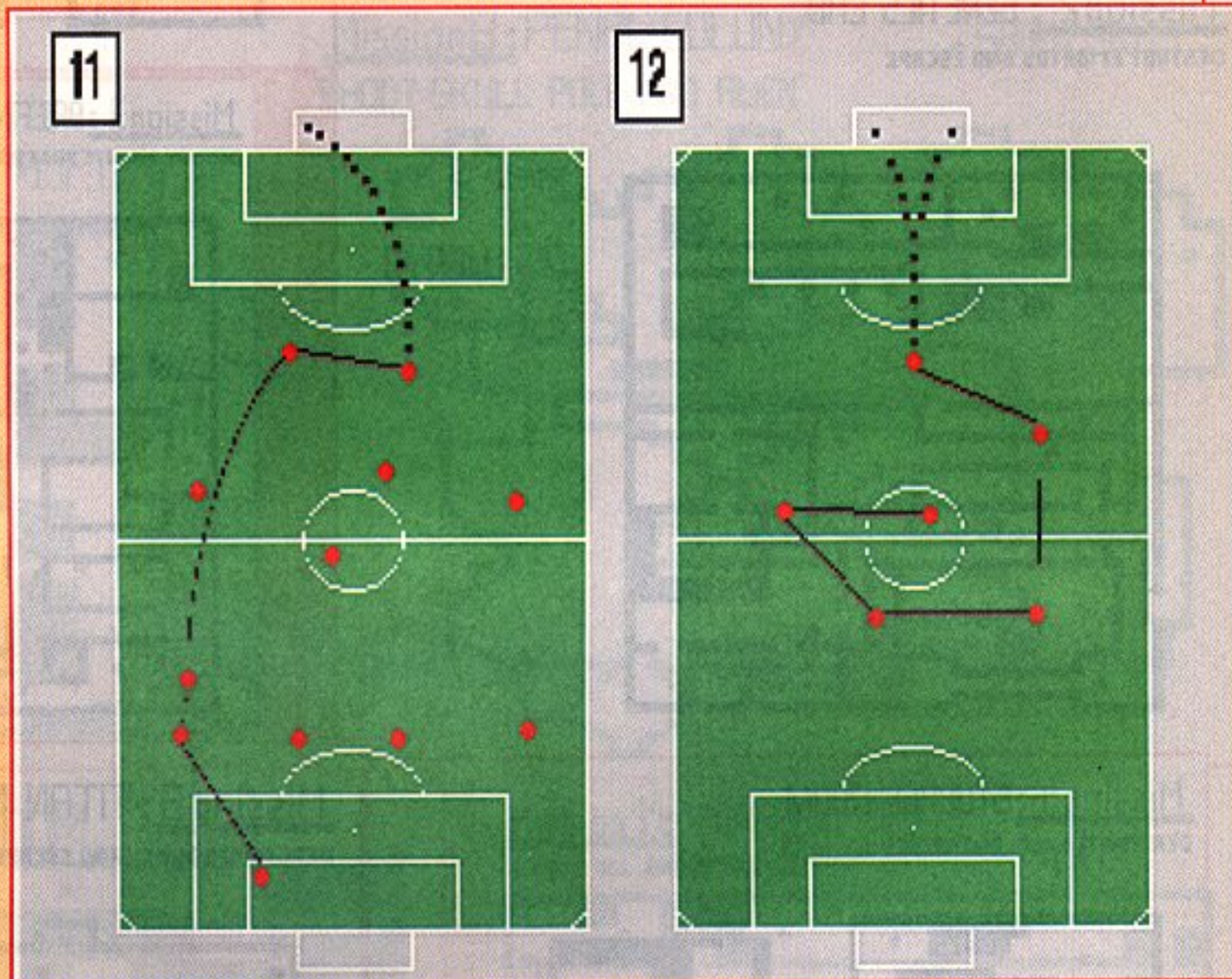
zu 10): Wie auf dieser Karte zu sehen ist, entschärft man einen Schuß des Gegners am besten noch vor dem Torwart dadurch, daß man ihn einfach wegköpft. Besser gesagt: Man wirft sich in den Schuß (so sieht es auf dem Screen jedenfalls aus). Dies stellt ein äußerst brauchbares Mittel zur „Torverhütung“ dar.



Die beiden nächsten Skizzen sollen beim Spielaufbau helfen.

zu 11): Dieser Spielzug beginnt beim Torwart. Man wirft die Bolzkugel dem linken (oder rechten) Außenverteidiger zu, der dann ein paar Schritte nach vorne macht, um anschließend einen weiten, hohen Paß auf einen der beiden Stürmer zu spielen. Dieser paßt dann z.B. auf seinen Sturmpartner, der schließlich das Tor schießen darf.

zu 12): Diese Karte soll folgenden Sachverhalt verdeutlichen: Nicht immer mit Brachialgewalt durch die Mitte spielen! Das Spiel lieber von hinten heraus ankurbeln und nicht blindlings mit dem Ball an den Kickschuhen durch die Mitte rennen. Hier ist wieder schnelles Abspielen zum Teamkollegen gefragt. Schließlich steht man dann wieder vor dem Tor des Gegners...

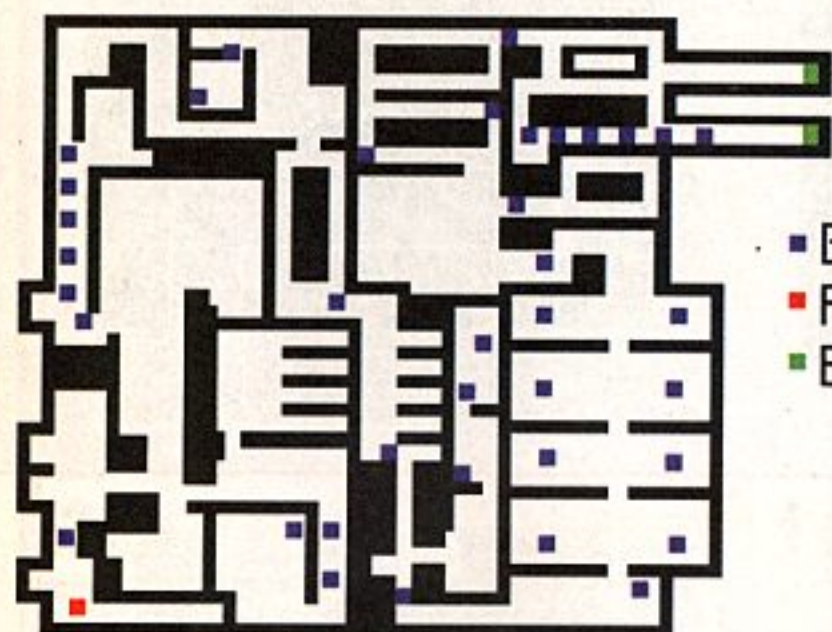


LEGENDE

- SPIELER
- SPIELER VOM COMPUTER
- ... ● WEG DES SPIELERS
- — ● PASS
- ... ● SCHUSS

Mission 0: ENTRANCE

GO TO EXIT ON SHOWN MAP

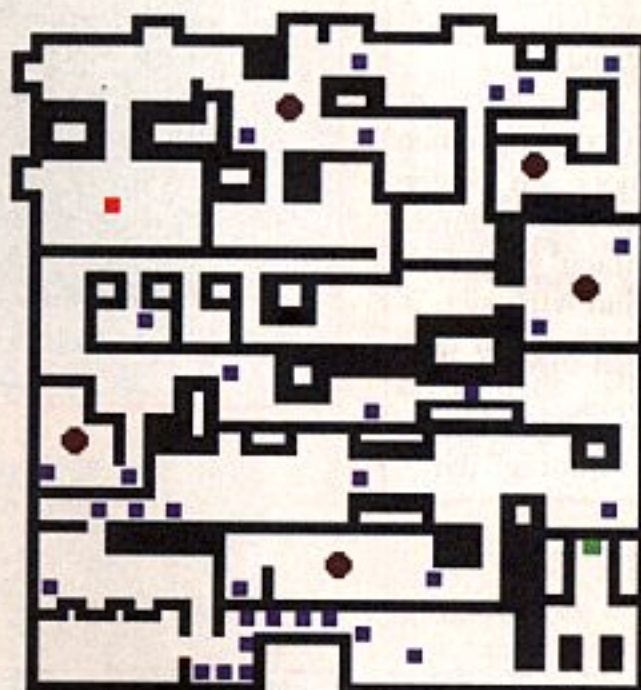


■ GEGNER
■ PLAYER 1
■ EXIT

Die Karten zu den ersten 22 düsteren Dungeons von **Death Mask** verdanken wir Steffen Umbreit – Fortsetzung folgt...

Mission 1: ENGINE ROOM

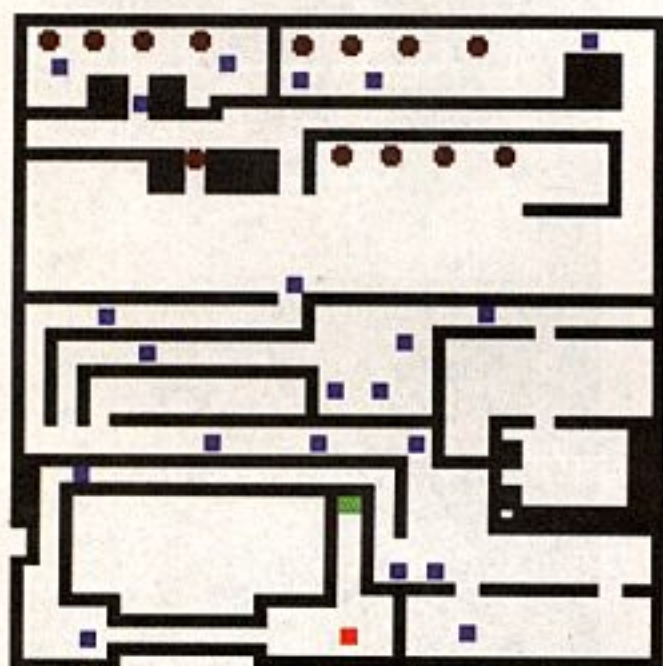
DESTROY REACTORS AND ESCAPE



● REACTOR

Mission 2: GENETICS LAB

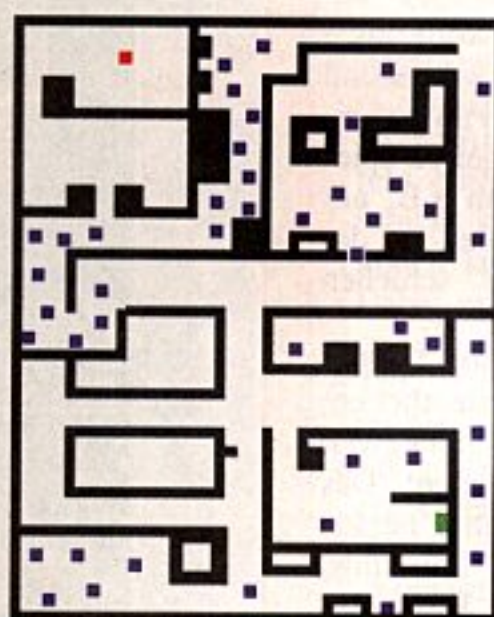
DESTROY EMBRYOS AND ESCAPE



● EMBRYO

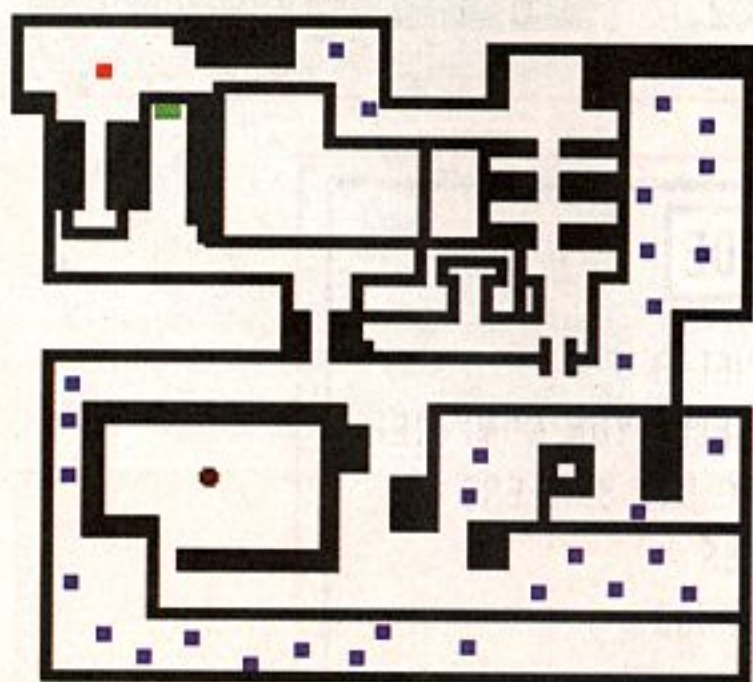
Mission 3: BRIEFING ROOM

DESTROY DRUGGYS AND ESCAPE



Mission 4: STORAGE ROOM

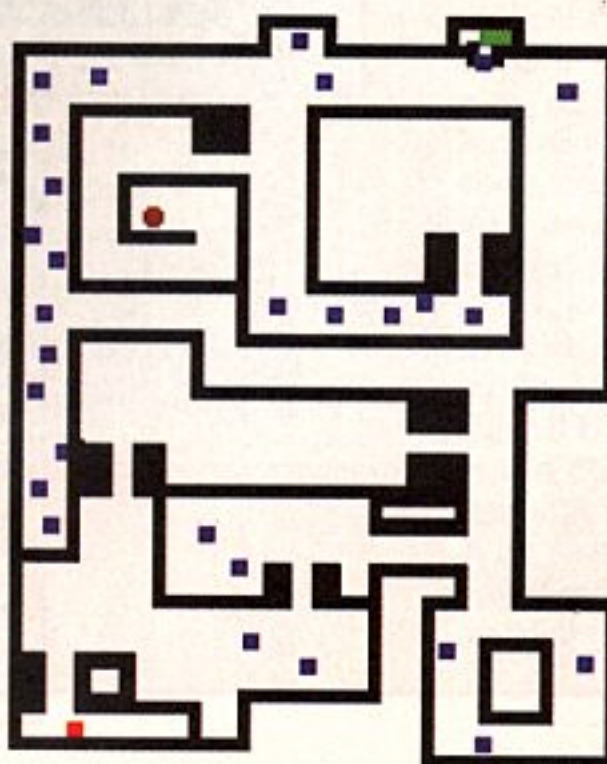
DEACTIVATE MINE AND ESCAPE



● MINE

Mission 5: TITAN NIGHTCLUB

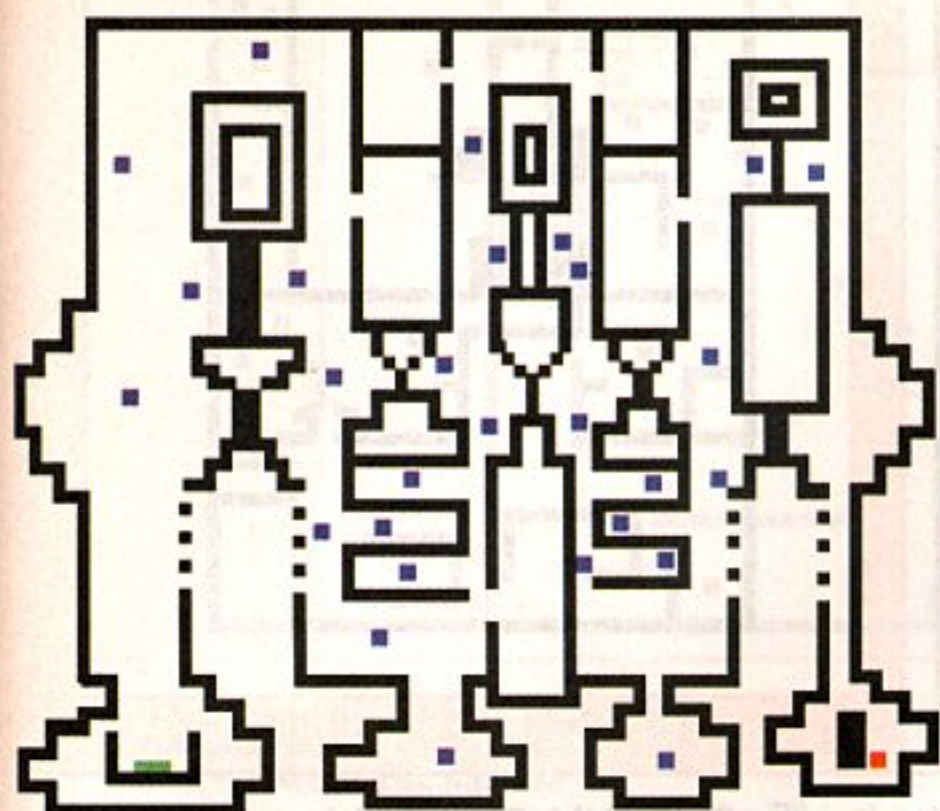
DEACTIVATE MINE AND ESCAPE



● MINE

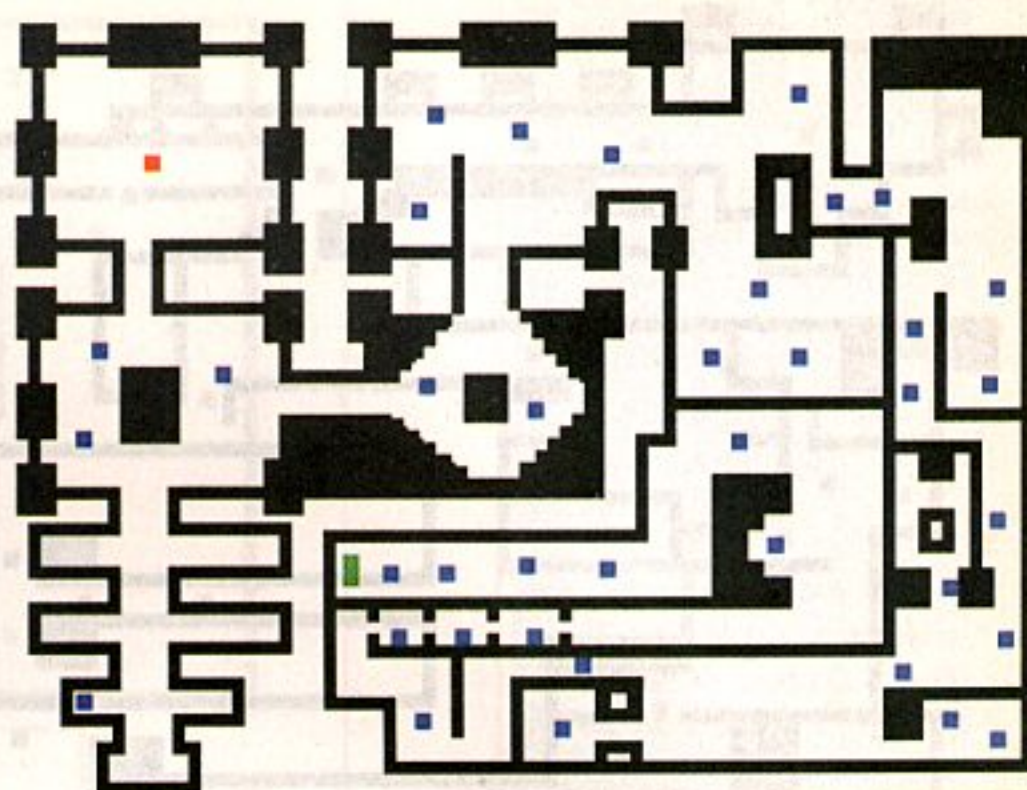
Mission 6: PRISON 1

FIND EXIT



Mission 7: RESEARCH ROOM

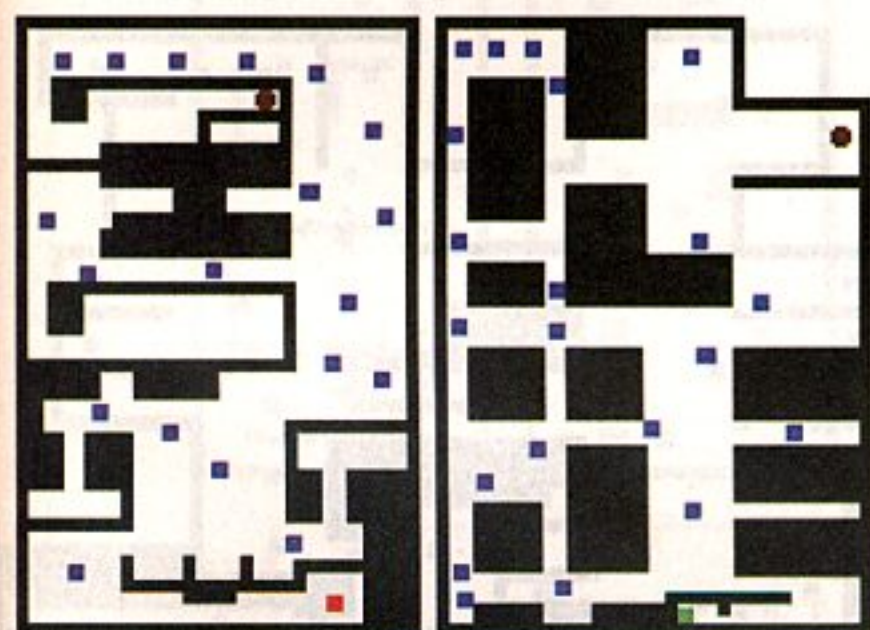
FIND EXIT



Mission 9: OFFICE

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT

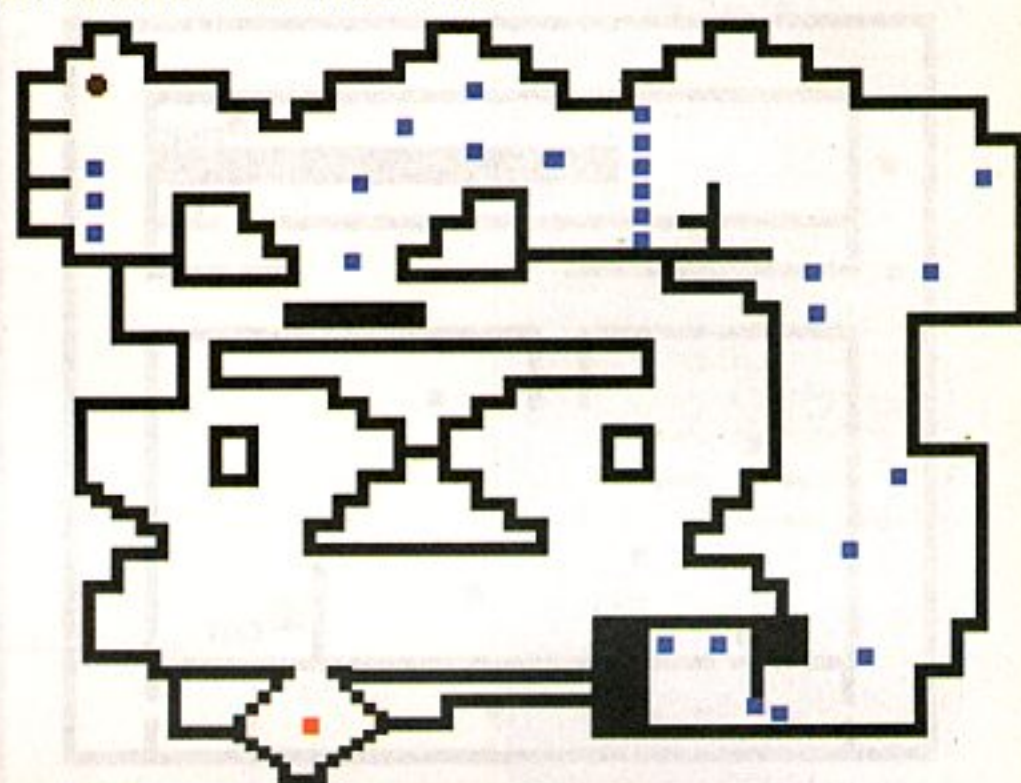
• LIFT



Mission 8: PENAL COLONY

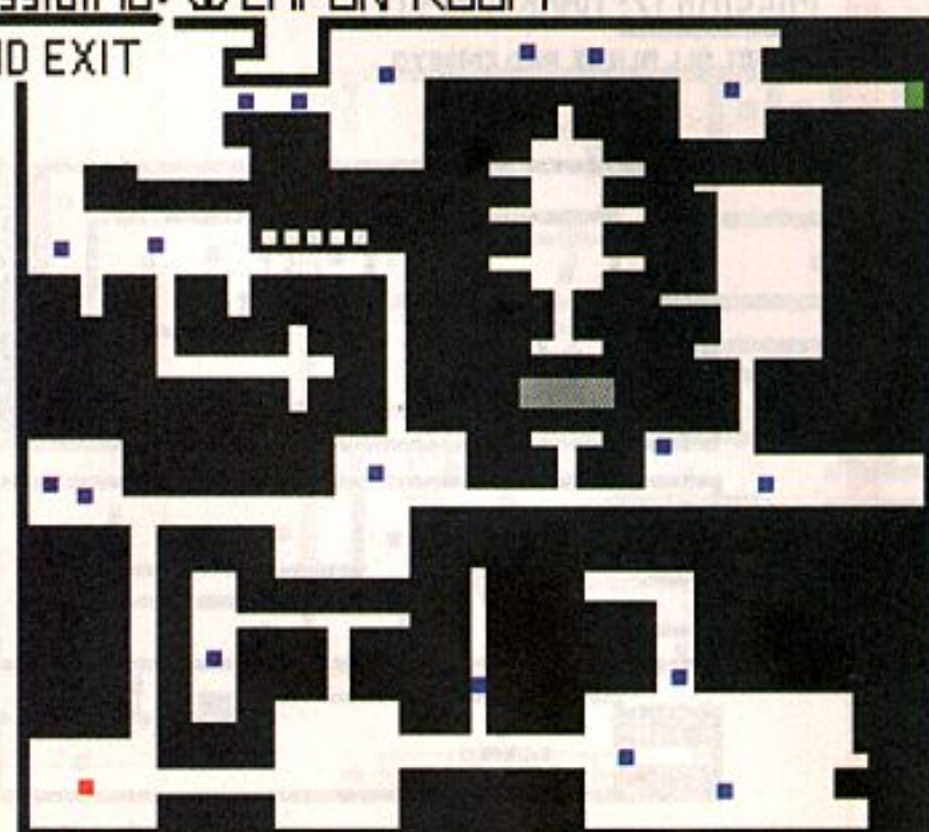
SHOOT SKULL POLE AND ALIEN

• SHOOT SKULL



Mission 10: WEAPON ROOM

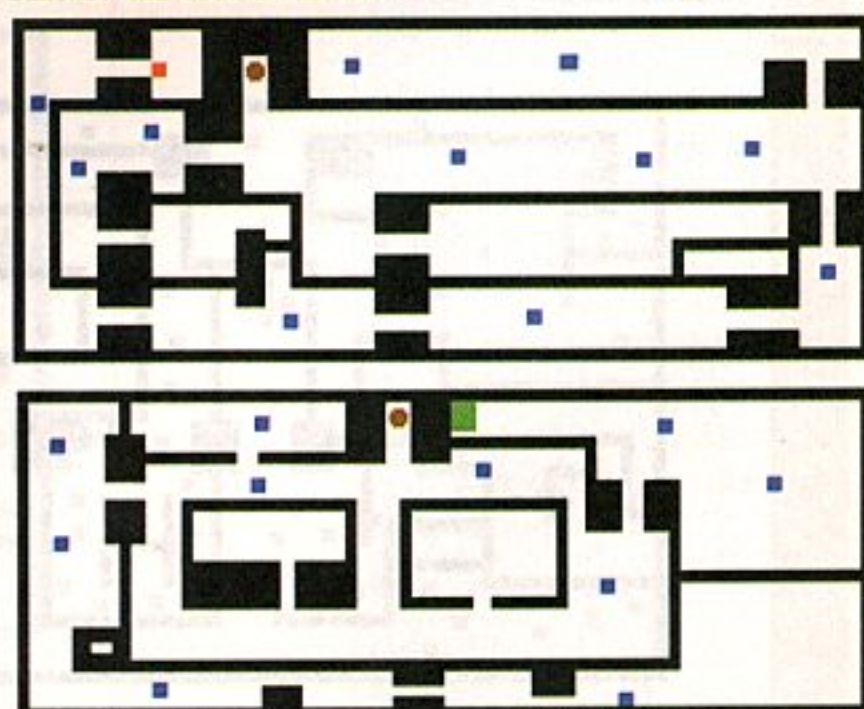
FIND EXIT



Mission 11: TRANSPORT BAY

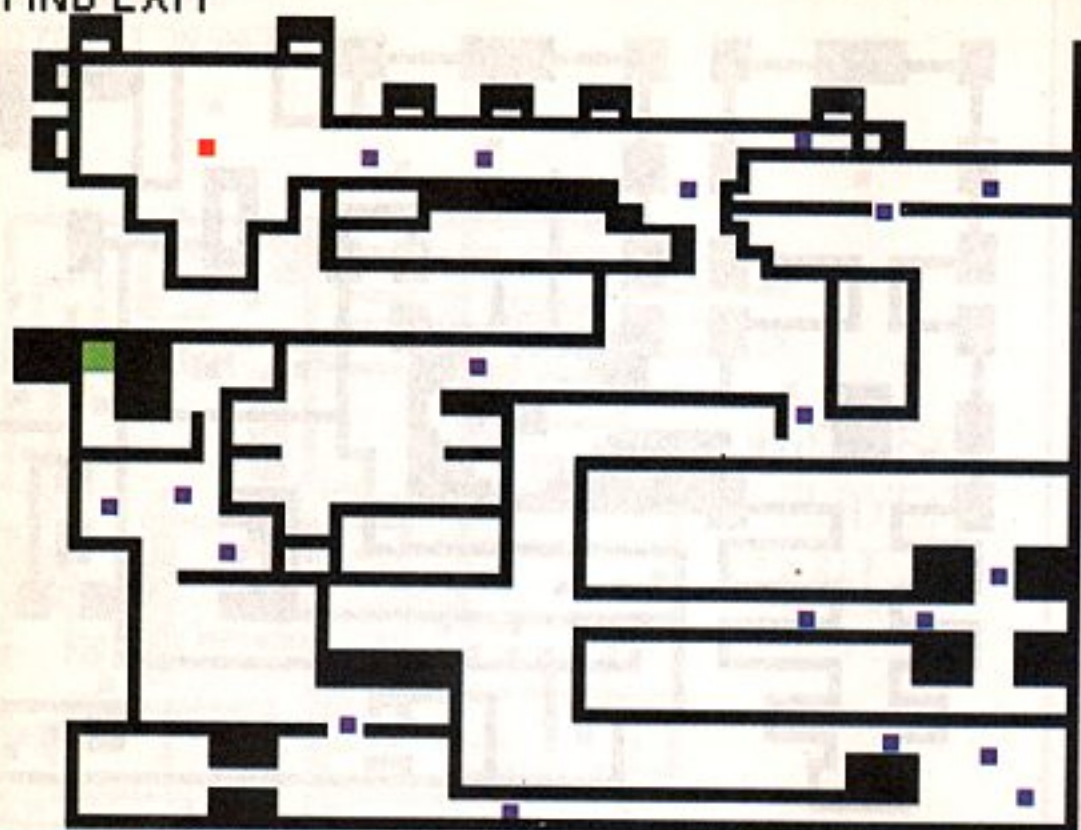
DESTROY ALL ROBOTS AND EXIT

• LIFT



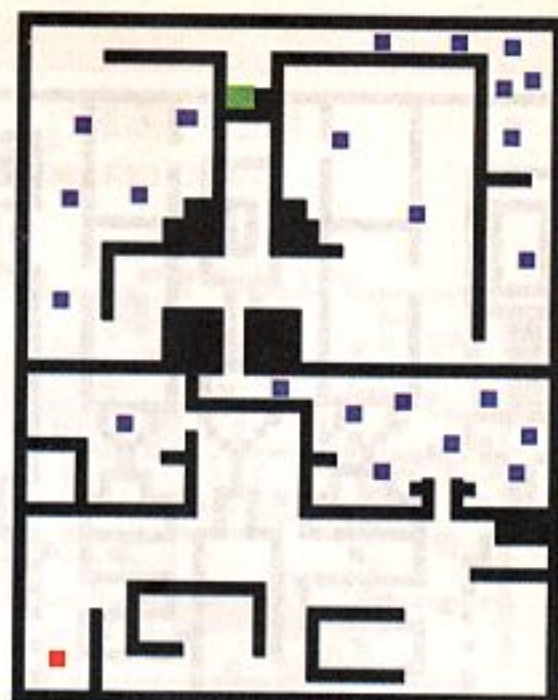
Mission 12: SECURITY ZONE 1

FIND EXIT



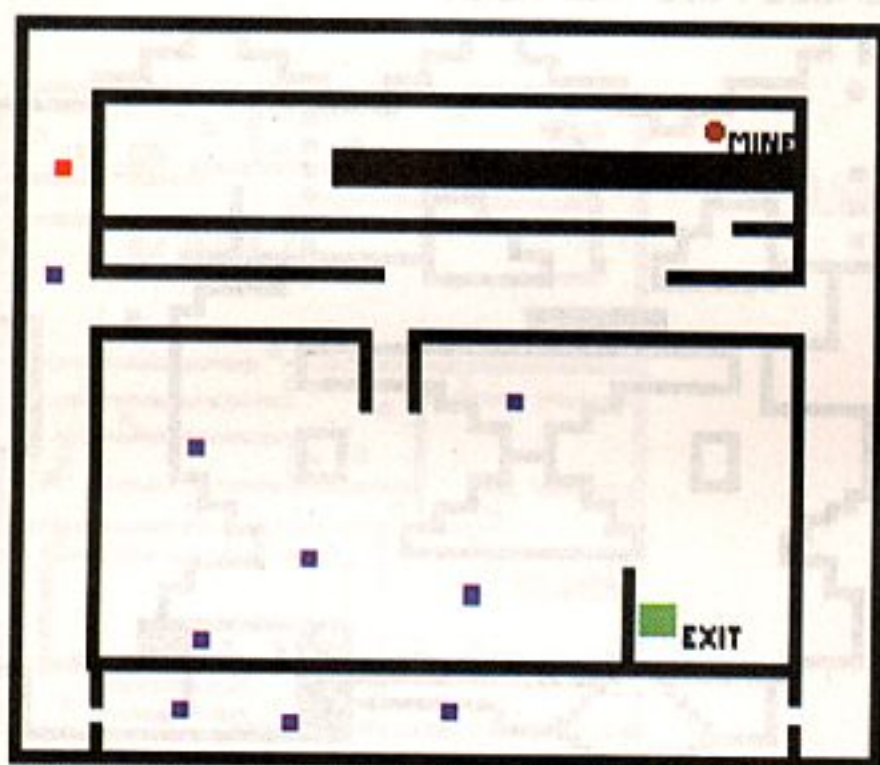
Mission 13: SECURITY ZONE 2

DESTROY ALL ROBOTS AND EXIT



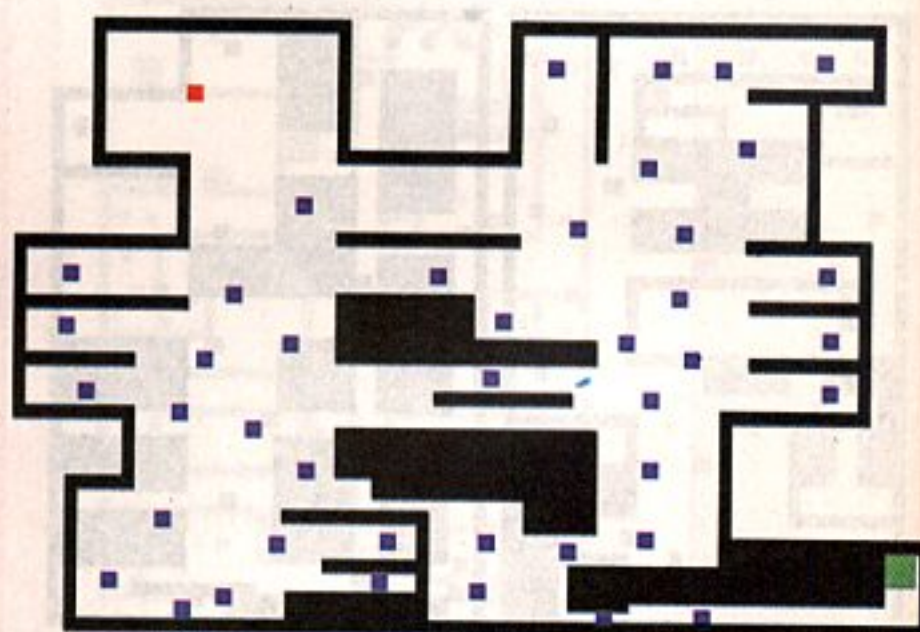
Mission 15: DEEP SPACE RESEARCH

FIND MINE AND DESTROY ALIENS



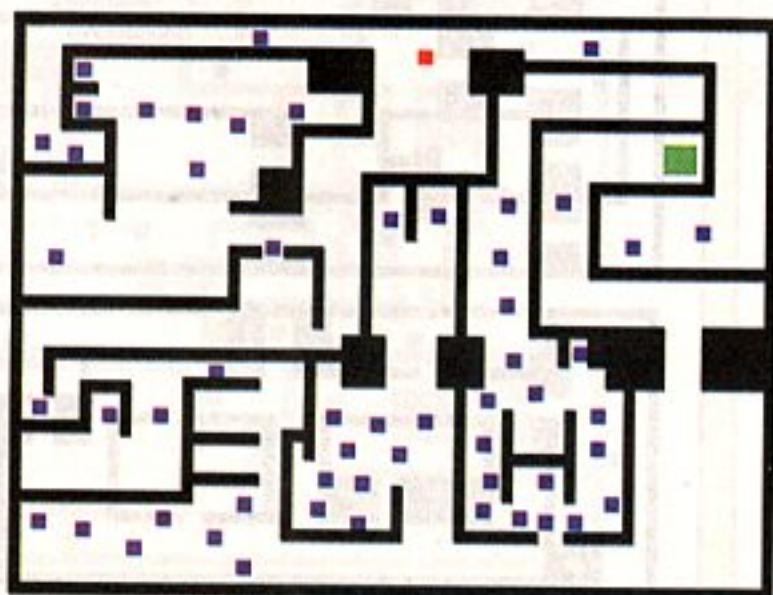
Mission 16: DILITHIUM REFINERY

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT



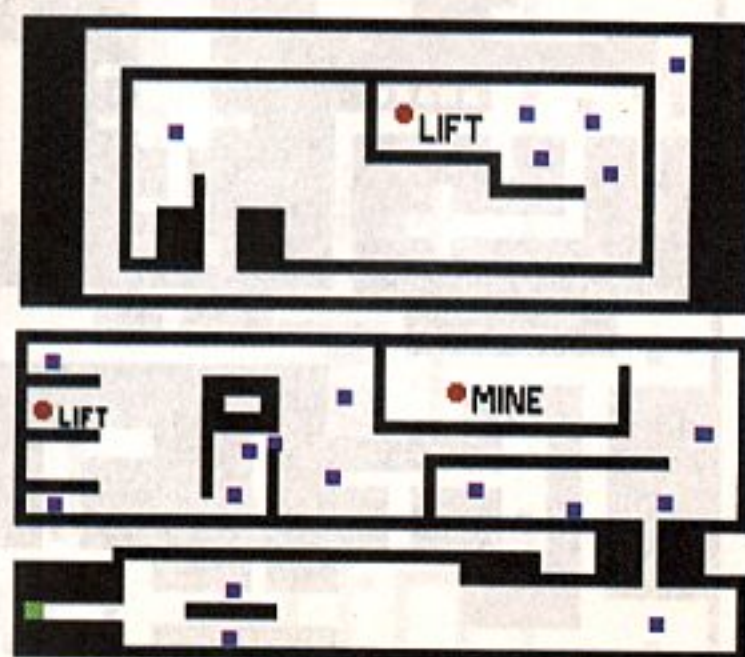
Mission 18: TRAINING GROUND 1

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT



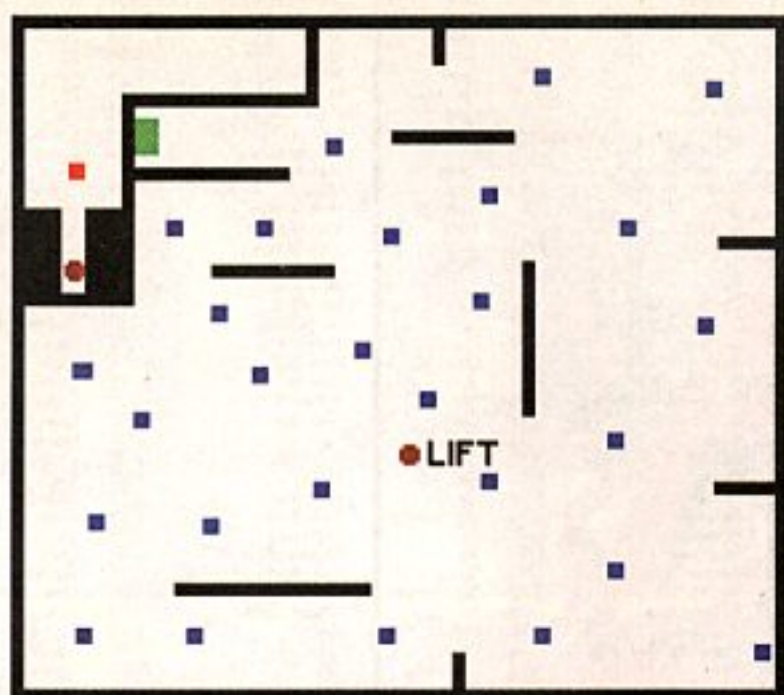
Mission 17: DARK CASTLE

DESTROY ALL ALIENS AND EMBRYO



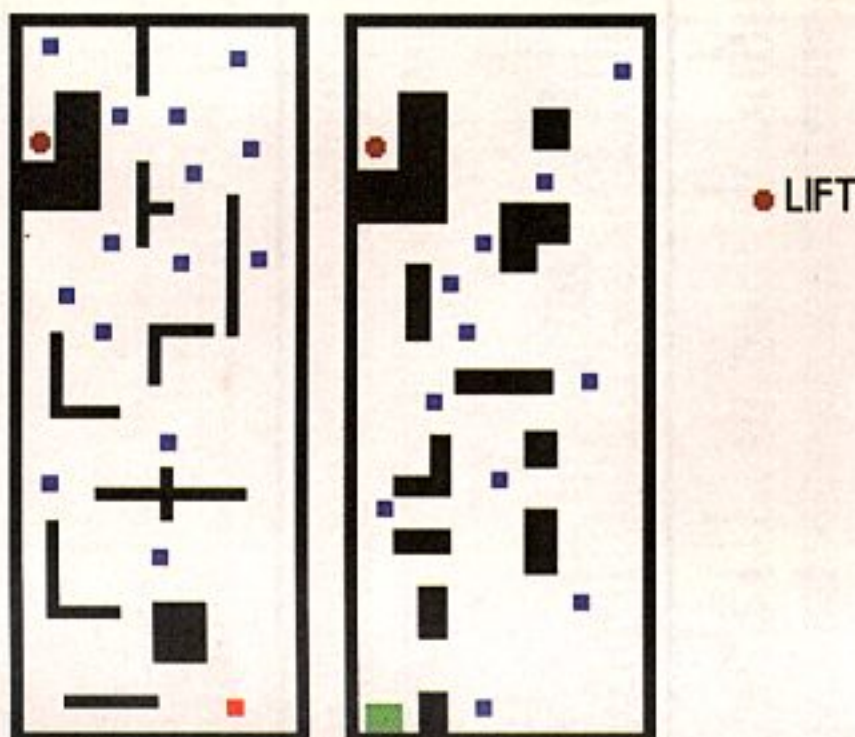
Mission 19: TRAINING GROUND 2

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT



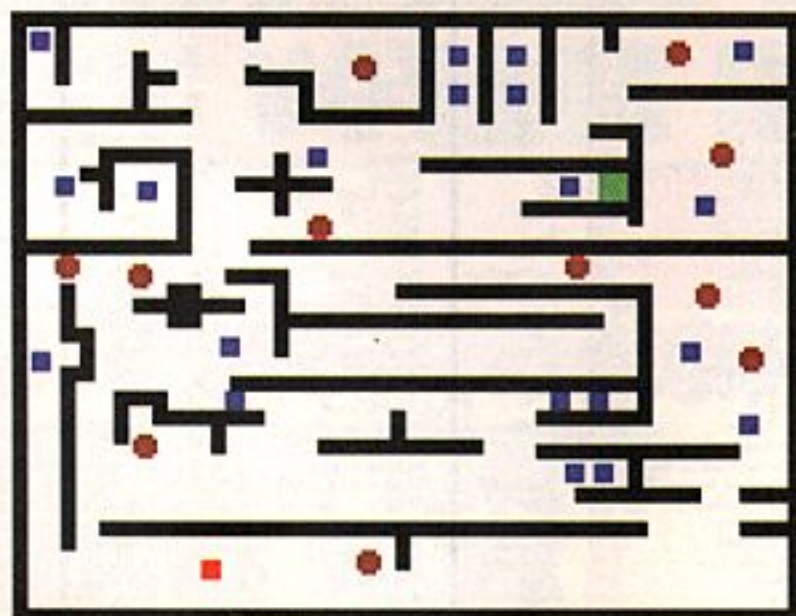
Mission 20: THE CAVERNS

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT



Mission 21: OUTPOST A

DESTROY ALL ALIENS AND REACTORS



• REACTOR

FREEZER ECKE

Power Drive: Reparaturen für umsonst gibt's unter folgenden Adressen:

Motor: 01B6AB

Reifen: 01B6AD

Stoßdämpfer: 01B6AF

Getriebe: 01B6B1

Licht: 01B6B3

Im Reparatur-Screen müssen die Werte der entsprechenden Adresse einfach auf 00 gesetzt werden, und schon ist die verbeulte Karre wieder wie neu!

Theme Park: Geld, Macht und Reichtum verbirgt sich hinter Adresse C77383. Nachschub für die niedlichen kleinen Läden besorgt man sich unter folgenden Adressen:

Happy Cola: C63495

Mega Burger: C634A3

Mega Pommes: C63487

Schleckschleck-Eis: C63479

Saloon: C634B1

Steak-Restaurant: C634BF

Akira: Die Anzahl der Leben findet man in Adresse C05CE1. Die verbleibenden Sekunden manipuliert man über Adresse C05D3F. Die Minuten hingegen lassen sich über C05D3D einstellen. Bei akutem Handgranaten-Mangel hilft schnell und sicher Adresse C05CF5.

All Terrain Racer: Die Adresse 00D938 steht für die Anzahl der noch zu fahrenden Runden.

Der Verein freundlicher Freezer-Fans ist Christian Stolze, Dominik Ermert sowie Stefan Schwertner zu tiefstem Dank verpflichtet...

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip	Chambers of Shookin	1/92	Freezer	Flashback	11/94	Tip	Miami Chase	11/91	Tip	Simpsons	4/92	Tip
Abandoned Places II	12/92	Tip	Champion Driver	12/92	Codes	Flight of the Intruder	9/91	Tip	Micro Machines	1/94	Freezer	Simpsons	7/92	Tip
Abandoned Places 2	9/93	Freezer	Chaos Engine	5/93	Codes/Trz.	Flood	1/92	Freezer	Midwinter 2	1/92	Long / Kart.	Sink or Swim	7/93	Codes
Abandoned Places 2	11/93	Tip	Chaos Engine	9/93	Karten	Fly Harder	3/93	Codes	Midwinter 2	5/91	Tip	Sleepwalker	5/93	Freezer
Addams Family	1/95	Tip/Karte	Chaos Kid	11/94	Codes/Chwrt	Fly Harder	9/93	Codes	Might & Magic 2	11/91	Tip	Sleepwalker	4/93	Freezer
Agony	5/92	Tip	Chaos Strikes Back	5/91	Long / Kart.	Garfield	10/91	Tip	Might & Magic 3	4/93	Tip	Sliding Bill	1/92	Codes
Alcatraz	5/92	Cheat	Chaos Strikes Back	7/91	Long / Kart.	Garfield	11/93	Codes	Might & Magic 3	9/92	Tip	Sliding Bill	3/92	Freezer
Alcatraz	5/92	Freezer	Chip's Challenge	10/91	Cheat	Garfield	2/92	Cheat	Missiles Over Xerion	4/94	Cheat	Soccer Kid	11/93	Freezer
Alien 3	11/94	Karte	Christmas Lemmings	3/94	Codes	Global Effect	11/92	Cheat	Monkey Island 2	9/92	Cheat	Soccer Kid	12/93	Tip
Alien Breed	2/92	Cheat	Christopher Columbus	5/94	Tip/Trz.	Global Gladiators	11/93	Freezer	Monkey Island 2	5/92	Cheat	Software Manager	7/94	Tip
Alien Breed	2/92	Freezer	Chrome	4/92	Codes	Global Gladiators	5/94	Codes	Moonside	10/93	Tip/Freezer	Sonic Boom	11/91	Cheat
Alien Breed	3/92	Cheat	Chuck Rock	7/91	Cheat	Goal!	9/93	Karten/Trz.	Mortal Kombat	4/94	Cheat	Sonic Boom	9/92	Long
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip	Chuck Rock 2	9/91	Cheat	Goblins	2/92	Codes	Mortal Kombat 2	2/95	Tip/Freezer	Space Ace 2	3/92	Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer	Chuck Rock 2	9/94	Tip	Godfather	4/92	Cheat	Mortal Kombat 2	9/91	Long	Space Ace 2	4/92	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes	Chuck Rock 2	7/93	Freezer	Gods	1/92	Freezer	Mortal Kombat 2	1/93	Cheat	Space Crusade	1/93	Freezer
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tip	CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat	Gods	3/92	Tip	Mortal Kombat 2	1/95	Codes	Space Gun	7/92	Tip
Alien Breed 2	1/94	Tip/Trz./Cod.	Click Clack	4/92	Codes	Gold of the Aztecs	4/92	Tip	Mr. Nutz	5/94	Cheat	Space Hulk	4/94	Tip
Alien Breed 2	4/94	Karte	Clockwork	10/94	Codes	Guns of the Aztecs	10/91	Tip	Mr. Nutz	7/94	Tip/Karte/Trz.	Space Quest 3	12/91	Tip
Alien Breed 2 CD	3/95	Codes	Codenamer Isomom	10/91	Tip	Guns of the Aztecs	10/92	Cheat	Myth	10/92	Cheat	Space Quest 3	7/92	Tip
Alien World	5/92	Cheat	Codenamer Isomom	1/92	Tip	Hager	10/91	Codes	Navy Seals	10/91	Cheat	Space Quest 4	4/92	Long / Kart.
Ambermoon	1/94	Long / Kart.	Conquest of Camelot	11/91	Tip	Hannibal	9/93	Tip	Navy Seals	1/92	Freezer	Special Forces	7/92	Cheat
Ambermoon	3/94	Tip/Karte	Cool Croc Twins	10/92	Codes	Hannibal	11/94	Tip	Navy Seals	12/91	Codes	Speedball	1/92	Freezer
Ambermoon	5/94	Tip	Cool Spot	3/94	Freezer	Hannibal	7/91	Cheat	Navy Seals	1/92	Codes	Speedball 2	1/92	Freezer
Ambermoon	11/94	Tip	Corruption	3/92	Tip	Hard Drive 2	7/93	Cheat	Navy Seals	3/92	Freezer	Speedy World	1/92	Cheat
Ambermoon	11/92	Cheat	Cosmic Spacehead	2/95	Codes	Harlequin	3/92	Tip	Navy Seals	9/93	Cheat	Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Amberstar	11/92	Freezer	Crazy Cars II	11/92	Freezer	Heinrich	5/92	Long / Kart.	Navy Seals	9/93	Codes	Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Amberstar	7/92	Long	Crazy Cars 2	11/92	Freezer	Heinrich	7/92	Tip	Navy Seals	11/92	Codes/Trz.	Starbyte Supersoccer	3/94	Freezer
Amberstar	12/91	Codes	Creatures	7/93	Cheat/Trz.	Heinrich 2	10/94	Long / Karte/Trz.	Navy Seals	12/92	Cheat	Starbyte Supersoccer	10/94	Tip
Another World	2/92	Long / Kart.	Cruise for a Corpse	12/91	Long	Hellwood	9/91	Tip	Navy Seals	7/91	Tip	Starbyte Supersoccer	10/94	Codes
Another World	1/94	Tip	Cruise for a Corpse	7/92	Tip	Hellwood	7/91	Tip	Navy Seals	11/91	Cheat	Starbyte Supersoccer	9/92	Cheat/Codes
Another World	4/94	Tip	Crystals of Arbonne	9/91	Cheat	Hellwood	1/93	Long	Navy Seals	1/95	Klassiker	Starbyte Supersoccer	12/91	Cheat
Another World Cup Ed.	1/95	Tip	Curse of Enchantia	1/93	Tip	Hellwood	12/92	Tip	Navy Seals	1/92	Codes	Starbyte Supersoccer	7/92	Cheat
Antares	9/91	Tip	Curse of Enchantia	12/92	Tip	Hill Street Blues	5/92	Tip	Navy Seals	10/93	Codes	Starbyte Supersoccer	4/93	Cheat/Trz.
Antares	3/92	Tip	Cyberpunk	4/94	Codes/Chwrt	Hill Street Blues	1/94	Cheat	Navy Seals	3/93	Tip	Starbyte Supersoccer	3/93	Cheat
Antares	1/92	Cheat	D/Generation	10/92	Freezer	History Line 1914-1918	1/93	Codes	Navy Seals	7/92	Freezer	Starbyte Supersoccer	11/91	Cheat
Apidya	1/92	Cheat	Darkman	3/92	Cheat	Hook	10/92	Cheat/Long	Navy Seals	12/92	Cheat	Starbyte Supersoccer	11/92	Freezer
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Trz.	Darkman	1/95	Long/Karte	Hook	9/91	Cheat	Navy Seals	4/94	Tip	Starbyte Supersoccer	7/91	Tip
Apocalypse	9/94	Karte/Trz.	Darkman	9/91	Cheat	Hook	5/92	Cheat	Navy Seals	5/92	Codes	Starbyte Supersoccer	11/92	Cheat
Apocalypse	10/94	Cheat	Darkman	9/92	Tip	Hook	7/93	Codes	Navy Seals	11/94	Codes/Chwrt	Starbyte Supersoccer	3/94	Codes
Aqueduct	10/92	Freezer	Darkman	3/95	Tip	Hook	4/92	Tip	Navy Seals	11/91	Codes	Starbyte Supersoccer	7/91	Tip
Aqueduct	9/93	Cheat/Freeze/Tip	Darkman	10/92	Tip	Hook	7/92	Tip	Navy Seals	12/93	Karte	Starbyte Supersoccer	1/95	Klassiker
Arkand 2	5/91	Cheat	Darkman	11/91	Cheat	Hook	1/92	Cheat	Navy Seals	9/91	Tip/Chwrt	Starbyte Supersoccer	7/93	Codes
Arkand 2	4/92	Freezer	Darkman	10/94	Tip/Karte	Hook	12/91	Tip	Navy Seals	4/94	Codes	Starbyte Supersoccer	5/93	Codes/Trz.
Armalyte	9/91	Tip	Darkman	11/94	Long/Karte	Hook	9/94	Codes	Navy Seals	9/92	Freezer	Starbyte Supersoccer	2/95	Codes
Armour Geddon	10/91	Cheat	Darkman	1/94	Codes	Hook	12/94	Freezer	Navy Seals	1/92	Cheat	Starbyte Supersoccer	9/94	Freezer
Armour Geddon	7/92	Cheat	Darkman	9/92	Freezer	Hook	1/93	Cheat	Navy Seals	12/92	Freezer	Starbyte Supersoccer	12/94	Codes
Armour Geddon	4/93	Cheat	Darkman	7/94	Freezer	Hook	5/94	Long	Navy Seals	9/92	Cheat	Starbyte Supersoccer	2/95	Codes
Armour Geddon	3/93	Karte/Trz.	Darkman	4/94	Tip	Hook	10/91	Codes	Navy Seals	9/92	Cheat	Starbyte Supersoccer	1/92	Freezer
Armour Geddon	1/93	Karte/Chwrt	Darkman	9/94	Freezer	Hook	1/92	Cheat	Navy Seals	7/92	Tip	Starbyte Supersoccer	2/92	Cheat
Armour Geddon Special Edition	4/94	Cheat/Freezer	Darkman	2/95	Codes	Hook	11/92	Long	Navy Seals	12/91	Codes	Starbyte Supersoccer	9/91	Cheat
Armour Geddon Special Edition	5/94	Karte	Darkman	9/92	Tip	Hook	11/93	Long/Karte	Navy Seals	5/93	Freezer	Starbyte Supersoccer	1/93	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip	Darkman	4/94	Long	Hook	12/94	Long	Navy Seals	7/94	Long/Karte	Starbyte Supersoccer	10/91	Tip
Asterix Operation Hinkelstein	9/93	Cheat	Darkman	7/93	Tip/Karte/Trz.	Hook	9/92	Cheat	Navy Seals	5/92	Freezer	Starbyte Supersoccer	10/93	Tip
Asterix Operation Hinkelstein	11/93	Cheat	Darkman	12/93	Cheat	Hook	4/92	Tip	Navy Seals	1/93	Freezer	Starbyte Supersoccer	7/91	Codes
Asterix Operation Hinkelstein	11/91	Codes	Darkman	1/92	Tip	Hook	4/92	Tip	Navy Seals	12/92	Cheat	Starbyte Supersoccer	5/92	Tip
Asterix Operation Hinkelstein	5/91	Cheat	Darkman	3/92	Codes	Hook	12/94	Cheat	Navy Seals	3/93	Tip	Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Asterix Operation Hinkelstein	10/91	Tip	Darkman	4/92	Codes	Hook	12/94	Cheat	Navy Seals	2/92	Tip	Starbyte Supersoccer	3/94	Long
Asterix Operation Hinkelstein	1/92	Codes	Darkman	5/92	Codes	Hook	9/92	Cheat/Freez.	Navy Seals	7/92	Cheat	Starbyte Supersoccer	3/92	Cheat/Trz.
Asterix Operation Hinkelstein	3/94	Long	Darkman	3/94	Tip/Freezer	Hook	7/92	Codes	Navy Seals	5/94	Tip	Starbyte Supersoccer	12/92	Tip
Asterix Operation Hinkelstein	7/91	Cheat	Darkman	12/94	Tip	Hook	11/92	Tip/Freezer	Navy Seals	7/94	Tip	Starbyte Supersoccer	1/93	Tip
Asterix Operation Hinkelstein	9/91	Tip	Darkman	1/95	Tip/Karte	Hook	9/93	Long	Navy Seals	10/92	Long	Starbyte Supersoccer	12/92	Codes
Asterix Operation Hinkelstein	11/94	Tip	Darkman	3/94	Cheat	Hook	3/94	Tip	Navy Seals	1/92	Freezer	Starbyte Supersoccer	9/93	Codes
Asterix Operation Hinkelstein	1/95	Tip	Darkman	7/94	Codes	Hook	1/95	Codes	Navy Seals	12/91	Tip	Starbyte Supersoccer	10/93	Long [Teil 1]
Asterix Operation Hinkelstein	2/92	Tip/Trz.	Darkman	12/92	Cheat	Hook	2/95	Freezer	Navy Seals	11/91	Tip	Starbyte Supersoccer	11/93	Long
Asterix Operation Hinkelstein	2/92	Tip	Darkman	7/91	Cheat	Hook	3/95	Karte	Navy Seals	12/91	Tip	Starbyte Supersoccer	12/94	Tip
Asterix Operation Hinkelstein	10/92	Tip	Darkman	4/94	Freezer	Hook	3/95	Codes	Navy Seals	2/92	Tip	Starbyte Supersoccer	1/92	Codes
Asterix Operation Hinkelstein	4/94	Tip	Darkman	3/95	Cheat	Hook	1/94	Tip/Codes	Navy Seals	9/92	Tip	Starbyte Supersoccer	2/92	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	11/91	Tip	Darkman	3/93	Cheat	Hook	1/92	Tip	Navy Seals	12/91	Cheat	Starbyte Supersoccer	12/91	Codes
Asterix Operation Hinkelstein	11/91	Codes	Darkman	3/94	Cheat	Hook	3/92	Long	Navy Seals	2/92	Codes/Chwrt	Starbyte Supersoccer	11/91	Tip
Asterix Operation Hinkelstein	9/92	Codes	Darkman	10/91	Cheat	Hook	5/93	Long	Navy Seals	3/92	Tip	Starbyte Supersoccer	3/92	Tip/Trz.
Asterix Operation Hinkelstein	7/93	Codes	Darkman	1/92	Cheat	Hook	12/94	Tip	Navy Seals	3/93	Codes	Starbyte Supersoccer	1/92	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	7/93	Codes	Darkman	1/92	Tip	Hook	2/95	Tip	Navy Seals	10/91	Codes	Starbyte Supersoccer	7/93	Tip
Asterix Operation Hinkelstein	10/94	Freezer	Darkman	10/94	Freezer	Hook	7/91	Tip	Navy Seals	7/91	Cheat	Starbyte Supersoccer	5/92	Codes
Asterix Operation Hinkelstein	5/93	Tip	Darkman	1/94	Tip	Hook	9/94	Tip/Karte	Navy Seals	10/92	Cheat	Starbyte Supersoccer	9/91	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	4/93	Karte/Trz.	Darkman	2/92	Tip	Hook	11/91	Tip	Navy Seals	7/93	Cheat	Starbyte Supersoccer	1/92	Freezer
Asterix Operation Hinkelstein	3/93	Karte/Trz.	Darkman	3/93	Cheat	Hook	5/92	Tip	Navy Seals	4/93	Cheat	Starbyte Supersoccer	1/95	Codes
Asterix Operation Hinkelstein	1/93	Freezer	Darkman	9/91	Cheat	Hook	3/92	Karte	Navy Seals	3/94	Cheat	Starbyte Supersoccer	2/95	Codes
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Long / Trz.	Darkman	2/95	Codes	Hook	2/95	Tip	Navy Seals	9/92	Freezer	Starbyte Supersoccer	3/95	Freezer
Asterix Operation Hinkelstein	12/92	Cheat	Darkman	3/95	Long	Hook	1/94	Codes	Navy Seals	7/92	Tip	Starbyte Supersoccer	9/92	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	9/93	Cheat	Darkman	3/93	Freezer	Hook	3/93	Tip	Navy Seals	11/92	Freezer	Starbyte Supersoccer	10/91	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	5/94	Long	Darkman	10/92	Tip	Hook	12/91	Long / Chwrt	Navy Seals	5/94	Codes	Starbyte Supersoccer	2/95	Cheat/Freezer
Asterix Operation Hinkelstein	3/95	Codes	Darkman	5/93	Tip	Hook	1/92	Codes	Navy Seals	9/94	Freezer	Starbyte Supersoccer	2/95	Tip/Karte
Asterix Operation Hinkelstein	10/94	Codes	Darkman	12/93	Tip	Hook	3/92	Cheat	Navy Seals	9/92	Codes	Starbyte Supersoccer	3/95	Tip/Karte
Asterix Operation Hinkelstein	9/91	Cheat	Darkman	5/94	Freezer	Hook	4/92	Tip	Navy Seals	12/93	Freezer	Starbyte Supersoccer	7/93	Tip/Karte/Trz.
Asterix Operation Hinkelstein	9/93	Long	Darkman	1/93	Long	Hook	5/92	Tip	Navy Seals	9/91	Long	Starbyte Supersoccer	10/93	Tip
Asterix Operation Hinkelstein	9/94	Long/Karte	Darkman	1/93	Long	Hook	10/92	Cheat/Freez.	Navy Seals	10/91	Long	Starbyte Supersoccer	10/93	Karte/Trz./Cod.
Asterix Operation Hinkelstein	2/92	Tip	Darkman	1/93	Tip	Hook	3/95	Tip	Navy Seals	10/91	Long	Starbyte Supersoccer	12/93	Tip/Karte
Asterix Operation Hinkelstein	4/92	Tip	Darkman	1/93	Tip	Hook	12/92	Long	Navy Seals	11/94	Cheat	Starbyte Supersoccer	1/92	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	5/92	Long	Darkman	1/93	Tip	Hook	12/94	Long	Navy Seals	12/94	Cheat	Starbyte Supersoccer	12/92	Codes/Trz.
Asterix Operation Hinkelstein	7/92	Tip	Darkman	1/93	Tip	Hook	12/94	Long	Navy Seals	9/91	Cheat	Starbyte Supersoccer	7/93	Freezer
Asterix Operation Hinkelstein	12/92	Tip	Darkman	9/93	Tip	Hook	12/94	Long	Navy Seals	1/93	Tip	Starbyte Supersoccer	10/91	Codes
Asterix Operation Hinkelstein	9/94	Tip	Darkman	4/92	Codes	Hook	4/93	Freezer	Navy Seals	5/92	Tip	Starbyte Supersoccer	7/94	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	9/94	Tip	Darkman	7/91	Cheat	Hook	12/93	Long/Karte	Navy Seals	7/92	Freezer	Starbyte Supersoccer	10/92	Codes
Asterix Operation Hinkelstein	4/92	Freezer	Darkman	7/93	Tip	Hook	1/92	Freezer	Navy Seals	9/91	Codes	Starbyte Supersoccer	11/92	Tip
Asterix Operation Hinkelstein	11/93	Cheat	Darkman	11/93	Freezer	Hook	5/93	Tip	Navy Seals	2/92	Tip	Starbyte Supersoccer	4/92	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	9/91	Cheat	Darkman	11/91	Cheat/Long	Hook	4/93	Freezer	Navy Seals	11/92	Freezer	Starbyte Supersoccer	9/92	Tip
Asterix Operation Hinkelstein	1/94	Codes	Darkman	9/94	Tip	Hook	10/93							



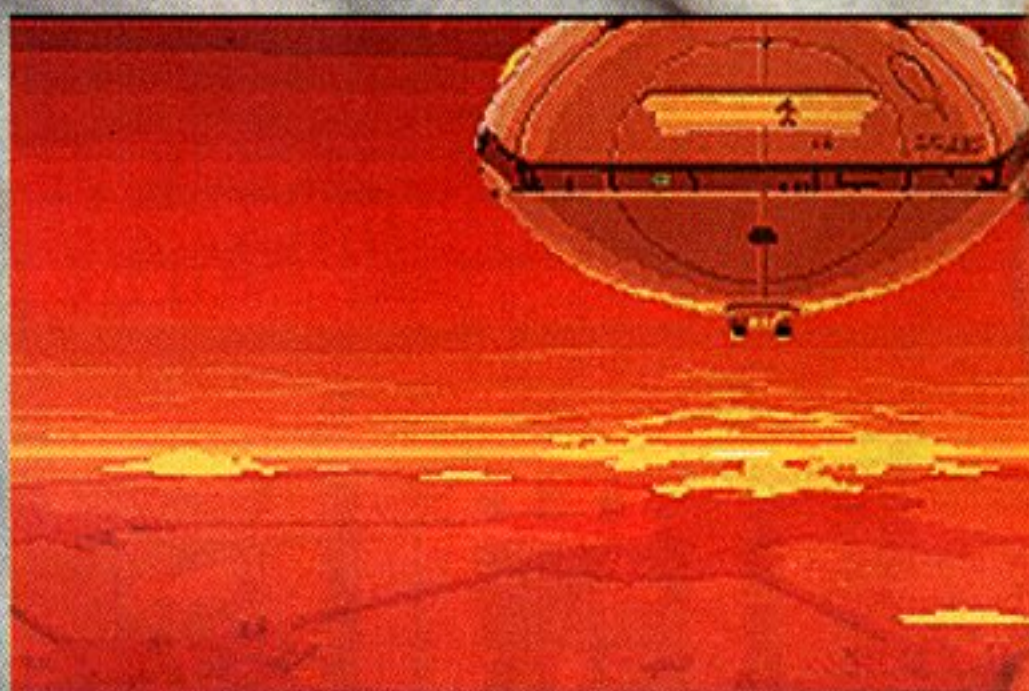
AMIGA

CD-

JOKER

MULTIMEDIA
AUF AMIGA

Sexy Special
EROTIK AUF CD



Wilder Wal
WHALE'S VOYAGE II

Urige Umsetzungen
**SKELETON KREW
THEME PARK
DRAGONSTONE**

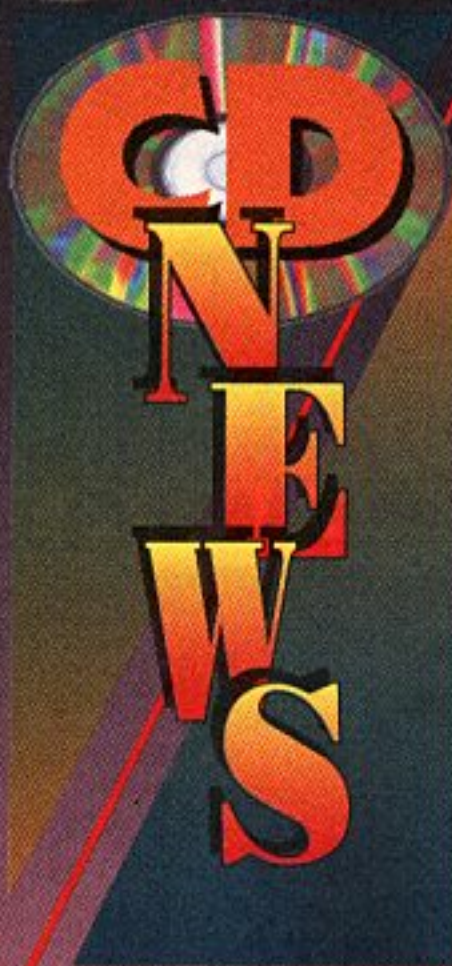
CD-NEWS

KONSOLEN-EMULATOR
PD-COMPILATIONS
VIDEO-CDs

A
M
I
G
A

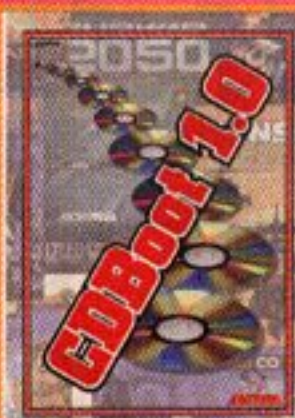
C
D

J
O
K
E
R



DER KONSOLEN-EMULATOR

Wer würde nicht gerne sämtliche Games für das CD³² ohne Probleme auf seinem AGA-Amiga abspulen können? Jetzt könnte der Traum wahr werden, denn die neue Software **CDBoot 1.0** emuliert eine Amiga-Konsole inklusive Joypad und Backup-RAM, wobei der Hersteller volle Kompatibilität zu rund 98 Prozent der existierenden Schillerware verspricht! Wir überprüfen das derzeit gerade im Joker-Labor; in der nächsten Ausgabe informiert Euch dann ein ausführlicher Test, ob sich die Investition von 69 Märkern lohnt. Wer nicht so lange warten mag, der wende sich an: **Stefan Ossowskis Schatztruhe**, Tel.: 0201/78 87 78

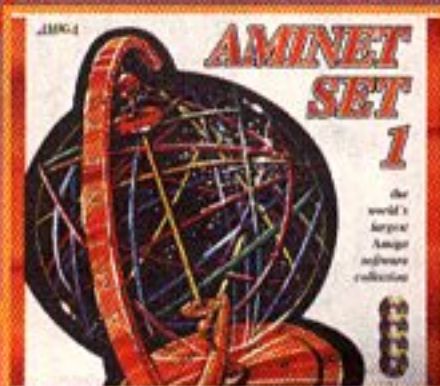


GIGANTISCHE GAMES



In unserer Marktübersicht zu CD-Compilations schnitt die Sammlung namens „Gigantic Games“ im Februar gut ab – jetzt gibt's einen Nachfolger, der

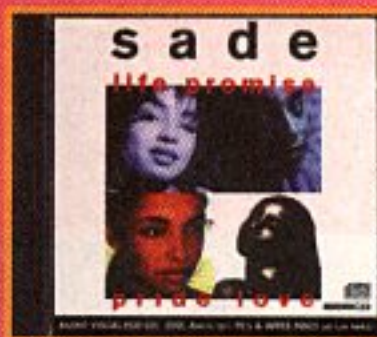
nicht mehr ganz so überzeugen kann. Bis auf ein paar Spiele-Updates ist der Inhalt nämlich identisch, die 900 PD-Games auf der Gigantic Games 2 sind also ganz überwiegend schlechte Wiederholungen. Daß hier Mac-User dank Hybrid-Technologie zusätzlich Zugriff auf rund 100 Freeware-Games für ihre Maschine erhalten, dürfte den Freunden der „Freundin“ da kein großer Trost sein – wenn sie die erste Scheibe bereits besitzen, können sie sich die geforderten 24,95 DM ruhig sparen. Andernfalls wende man sich an: **Nordlicht PD**, Tel.: 04931/16 72 22



AMINET KOMPLETT

Die vier Schillerscheiben der Aminet-Serie waren schon immer eine wahre Fundgrube für ausgezeichnete PD-Software – jetzt ist das gesamte Quartett für nur 59,- DM erhältlich! Das **Aminet Set 1** umfaßt knapp 4 Giga-byte an Daten, die sich am Screen zu feinen PD-Games, nützlichen Tools, Bugfixes und Patches entfalten: Mal- oder Textverarbeitungsprogramme finden sich ebenso wie Programmiersprachen und Entwicklerkits, dazu gesellen sich Hardwaretips, Animationen, Bilder und Soundmodule. Die Bedienung geht mittels einer komfortablen Such- und Katalogfunktion locker von der Hand, wir können die Sammlung also wirklich nur wärmstens empfehlen – allerdings bloß den CD-Amigos (im Idealfall mit 4 MB unter der Rechnerhaube); das CD³² hat mangels Bootmöglichkeit leider das Nachsehen. Näheres bei: **Nordlicht PD**, Tel.: 04931/16 72 22 oder **Stefan Ossowskis Schatztruhe**, Tel.: 0201/78 87 78

SOUND & VIDEO



Die glücklichen Besitzer eines MPEG-tauglichen CD³² oder einer Highend-„Freundin“ mit Digital Video-Karte sollten jetzt aufhorchen, denn hier kommt eine Auflistung brandneuer Video-CDs mit musikalischem Inhalt:

- Kate Bush – The whole Story '94
- David Bowie – The Video Collection
- Eric Clapton – The Cream of
- Pink Floyd – In Concert
- Queen – Greatest Flix 1 & 2
- Sade – Life Promise Pride Love
- Sting – Ten Summoner's Tales
- Tina Turner – Rio '88
- Tina Turner – Simply the Best '94
- U2 – Rattle and Hum

Bis auf Sade und Sting sind alle Interpreten mit je zwei Scheiben vertreten, die mit einer Gesamtspieldauer von rund zwei

Stunden Konzert-Mitschnitte oder Video-Compilations liefern. Die in Sachen MPEG-Codierung mittelprächtigen bis guten CDs sind zu Preisen zwischen 39,- DM und 59,- DM im Fachhandel erhältlich.



MEHR ALS NUR EIN NEUES HEFT...

AUCH FÜR AMIGA CD
&
CD³²

WAHLWEISE MIT UND
OHNE SPEKTAKULÄRE
CD!



Ab
31. März am Kiosk!

WHALE'S VOYAGE II

DIE ÜBERMACHT

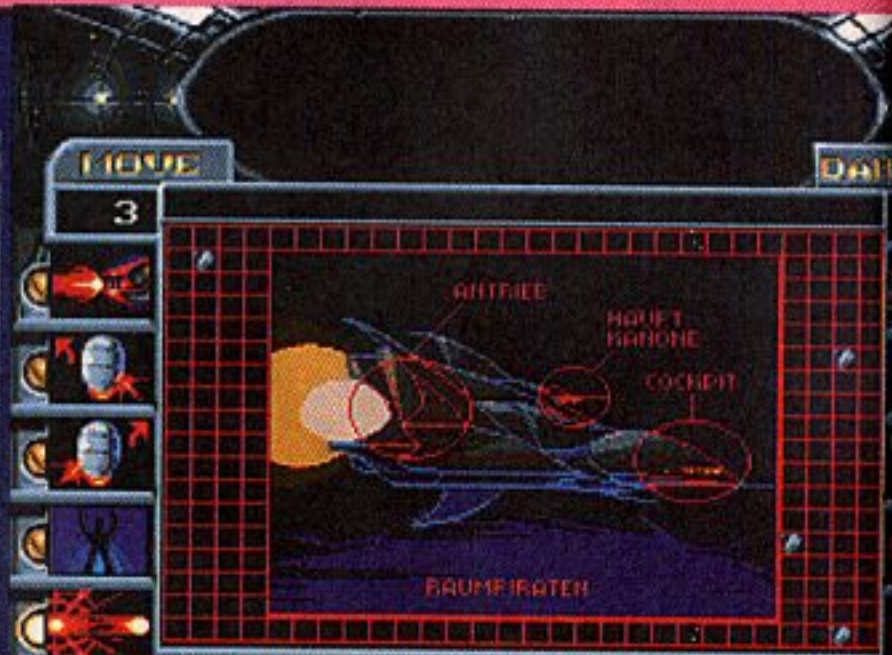
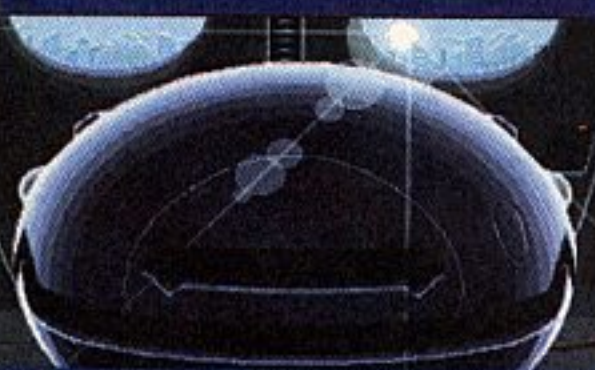
Anfang 1993 gelang den Austro-Softlern von NEO mit dem futuristischen Genre-Mix „Whale's Voyage“ ein beachtlicher Einstand am Amiga. Jetzt läuft der Countdown für den Start des zweiten Space-Wals – Wirtschaftssimulanten, Strategen, Rollenspieler und andere CD-Piloten bitte anschnallen!

Was die Story angeht, sind allerdings nicht zwei, sondern 20 Jährchen ins Land gezogen, seit das Heldenquartett den Skyboulevard pulverisiert und so das politische Gleichgewicht im Raphastrasystem wiederhergestellt hat. Die Retter lebten fortan in Saus und Braus, doch alles hat einmal ein Ende – weil man der Whale unbedingt noch einen sündteuren Hyperantrieb für interstellare Reisen spendieren mußte, ist die Crew mal wieder völlig abgebrannt. Schlimmer noch, die Banken halten unsere Raumfahrer für nicht kreditwürdig! Was bleibt ihnen also anderes übrig, als ein paar illegale Aufträge anzunehmen, um ihren Flug wieder auf den neuesten Stand der Technik zu bringen?

Nach Ablauf des ansehnlichen Intros wird sich der Spieler also in fast genau derselben Situation wiederfinden wie beim Vorgänger. Und selbst wenn man dazu ein paar alte Bekannte (wie etwa Winnie Wim, die ihren verschollenen Daddy sucht) trifft, im großen und ganzen sind die Jahre auch storytechnisch nicht spurlos vorbeigezogen: Da stehen plötzlich ganze Planetensysteme zum Verkauf, die Ordnung im All ist gar nicht mehr in Ordnung!

Dafür soll nun aber z.B. die Steuerung voll in Ordnung gehen, ein oft kritizierter Schwachpunkt des ersten Teils der SF-Saga. Denn wo einst der Stick das Sagen hatte, wird man sich hier bequem per Maus durch die Zukunft klicken – oder alternativ mit der eigens konzipierten Joypad-Abfrage. Und das ist bei weitem nicht die einzige Verbesserung, denn bei NEO hat man sich erfreulicherweise alle Anregungen der Spieler zu Herzen genommen:

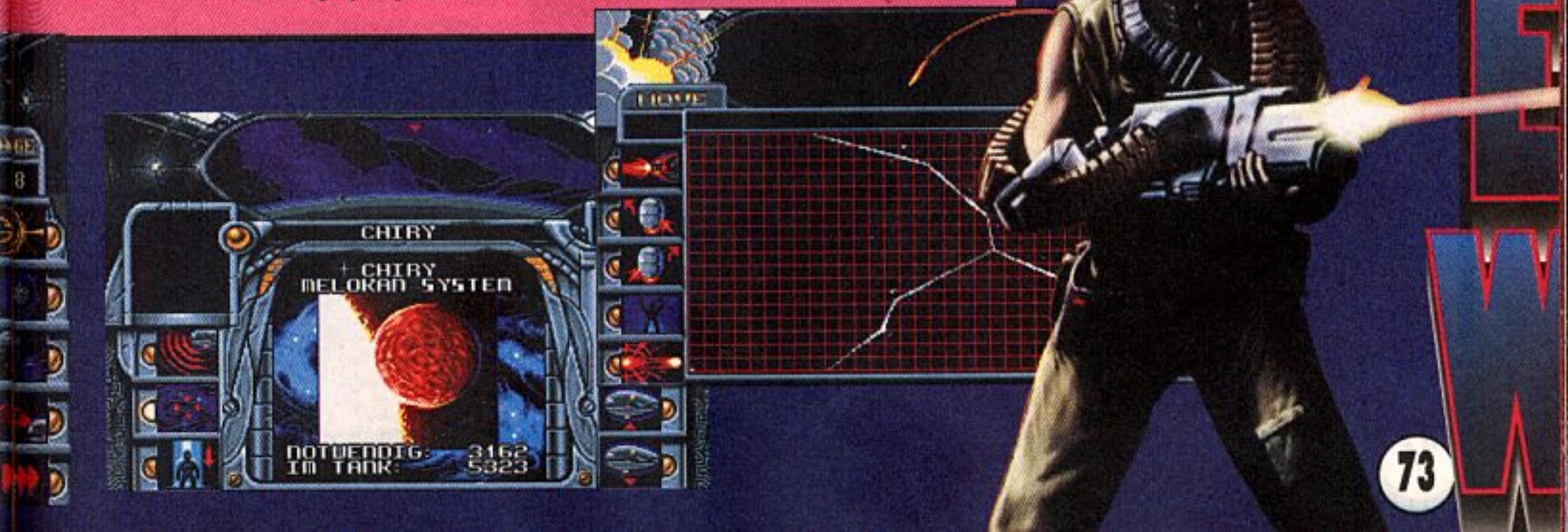
So wurden auch die umständlichen Echtzeit-Kämpfe entschärft, u.a. durch den „General Attack“-Button, der alle vier Streiter gleichzeitig zu den Waffen greifen läßt. Im Gegenzug hat der ehemals etwas seichte Handelspart deutlich an Tiefgang gewonnen, denn zwischen den insgesamt zehn Planetensystemen (sowie einer mobilen Raumstation) findet bald ein reger Warenaustausch statt, wobei Angebot und Nachfrage den Wert der einzelnen Güter bestimmen sollen. Aber auch Zufallseignisse wie z.B. örtliche Hungersnöte werden Einfluß auf den Markt haben. Und wer gut über die festgelegten Routen der rechnergesteuerten Konkurrenz informiert ist, wird sich sogar als Pirat versuchen dürfen, indem er deren Frachter überfällt. Sol-





che Aktionen sind natürlich von der Space-Polizei gar nicht gern gesehen, genau wie der lukrative Transport illegaler Güter. Diese Extraportion „Elite“-Komplexität wird am CD³² allerdings nur einer brandneuen Mannschaft zugute kommen, da hier aus naheliegenden Gründen die altbewährte Party nicht importiert werden kann. Egal, denn das anfängliche Zusammenklonen der vier Schützlinge aus den verschiedensten Rassen macht ja auch schon Spaß. Außerdem wird man die Jungs und Mädels nun zu Spezialisten in ganz neuen Berufen ausbilden können; etwa zu Cybertechnikern, Piloten oder Rhetorikern. Ihre jeweils speziellen Charaktereigenschaften sollen sich dann im Spielverlauf ebenfalls erkennbar auswirken: Beispielsweise kann es passieren, daß ein Wichtigtuer im Team während eines Kampfes die Aufgaben der Mannschaft selbständig neu verteilt! Um größeren Personenschäden bei solchen Auseinandersetzungen vorzubeugen, sind zudem künstliche Körperteile vorrätig, die aus jedem Wald-und-Wiesen-Helden einen kampfstarken Cyborg machen. Freilich wird man auch den stählernen Wal mit allerlei zusätzlichen Extras tunen dürfen, was dem Spiel eine weitere strategische Komponente für die ebenfalls anstehenden Raumschlachten eröffnen soll. Derlei inhaltliche Neuerungen sind jedoch nur eine Seite der Medaille – auf der anderen findet man eine komplett neu gestaltete Optik in den Städten und Dungeons. Und was wir hier bislang zu sehen bekamen, das war auch wirklich sehenswert: Die 3D-Routinen ermöglichen butterweiche Zooms in 360 Grad, und wenn die Crew in angenehm flottem Tempo durch die Gegend marschiert, ist sogar eine realistische Auf- und Abbewegung beim Gehen zu beobachten. Wer sich per Gleiter auf die Suche nach Bodenschätzen begibt, düst voraussichtlich auch nicht mehr in einer 2D-Vogelperspektive über

die Planetenoberflächen, sondern darf durch dreidimensionale Fraktallandschaften rasen. Die grafischen Neuerungen machen aber selbst vor den im Raumschiff zu tätigen Aktionen (also bei Handel und Weltraumkämpfen) nicht halt. Hier wird der Spieler nun mit einer Cockpit-Perspektive inklusive Blick auf die unendlichen Weiten des Alls oder naheliegende Gestirne verwöhnt, während er vor den Computern und Armaturen in der Kanzel sitzt. Dazu gesellen sich jede Menge feiner Zwischenanimationen wie die beeindruckende Explosion der Whale nach einer verlorenen Schlacht. Unterstützt wird die schicke Mischung aus gerenderten Bildern und Comic-Grafik einerseits durch Sprachausgabe, andererseits durch einen stimmigen Soundtrack, für den natürlich wieder die Spezialisten Hannes Seifert und Clemens Helbock alias NEO-Project verantwortlich zeichnen. Dazu wird es neben einer Single-Auskopplung inklusive Musikvideo auch Live-Auftritte und sogar eine Deutschland-Tour geben! Für Atmosphäre und Spieltiefe sollte also bestens gesorgt sein, wenn der Wal demnächst zum zweiten Mal die Triebwerke zündet; erst mal nur auf CD, später dann in leicht abgespeckter Form auch auf Amiga-Disk. Und um das multimediale Spektakel komplettzumachen, sind neben dem bereits erhältlichen Papier-Rollenspielsystem (gibt's übrigens im Joker Shop) nun auch noch eine Erweiterung, ein Brett- sowie ein Kartenspiel rund um Whale's Voyage geplant – was nicht zuletzt zeigt, wie überzeugt die Jungs von NEO von diesem Produkt sind. Und wie's aussieht, nicht ohne Grund... (st)





Heiße Nächte auf Photo CD

EROTIK AUF CD

Wer von seiner „Freundin“ mehr will als nur harmlose Spiele, der wird bei den heißen Scheiben für PC und Mac fündig – hier verraten wir Euch, was es gibt, und was zu tun ist, damit die Schmuddelware auch dem Amiga die Schamesröte ins Gesicht treibt!

Slideshows: Die Voraussetzungen

Erotische Diashows gibt's in reicher Auswahl, und selbst wenn die Bilder darauf teilweise in am Amiga unüblichen Formaten abgelegt sind, ist das noch kein Coitus Interruptus – wozu hält jeder PD- und Shareware-Anbieter Viewer-Progis bereit? Ersatzweise genügt meist auch „Professional Paint“ oder ein ähnliches Programm; auf den Andersen-CDs und der R-H-S-Scheibe ist sogar ein Amiga-Ordner mit den nötigen Tools vorhanden. Nur über einen AGA-Rechner (mit möglichst viel RAM und natürlich einem CD-ROM) sollte man als Voyeur auf alle Fälle verfügen, weil das ECS-Chipset da nur wenig aufregende SW-Optik liefern kann.

Slideshows: Das Angebot

Eher für Ästheten ist die geschmackvoll fotografierte Reihe **Adult Palate** gedacht, während **Adult Share** bereits härteren Tobak bietet – allerdings von sehr durchwachsender Qualität; insbesondere die zusätzlich abgelegten Filmchen tunen da eher ab als an. Die **Beauty Queens** machen dagegen ihrem Namen alle Ehre, und die **Erotic**-Serie ist zumindest teilweise gelungen: Die ersten fünf Folgen bringen meist ganz überwiegend nur unterdurchschnittlichen Schweinkram auf den Screen, die Ausgaben 6 und 7 zwar bloß ein Model, aber das ist dann auch sehenswert. Wer auf mehr Auswahl und z.B. Lederklamotten steht, ist bei den **Extreme Hot**-Scheiben

gut aufgehoben; **FAO Platinum** und **FAO Special** (FAO = For Adults Only) tendieren wiederum stärker in Richtung harter Pornographie.

Wirklich ansprechend ist die **Stephen Hicks-CD**, schließlich hat der Mann auch schon für Penthouse etc. geknipst und erweist sich hier als wahrer Künstler der Kamera. Demgegenüber setzt **Hot Emotions 1** mehr auf die Künste der Software und präsentiert Bilder voller Effekte. Effektiv, aber etwas braver abgelichtet sind die Schönheiten der **Hot Nights**, und bei den **Keyhole Fantasies** geht's dann wieder richtig zur Sache. Auch **La Traviata** hat wenig mit der gleichnamigen Oper, aber um so mehr mit holder Weiblichkeit zu tun – die Sammlung bietet von Cindy Crawford im Badeanzug bis hin zu harten Porno-Pictures für jeden Geschmack etwas, manches davon allerdings in doppelter Ausführung. **My Asian Ladies** erfüllt die vom Titel geweckten Erwartungen, teilweise übrigens auch in gezeichneter Form. Allein wegen der japanischen Malerei und der Comic-Ladies ist die CD übrigens auch nicht jugendfrei: Schamhaare sieht man im Land des Lächelns nicht so gerne,



Adult Share 3

Eine Beauty Queen



La Traviata/Sakura: Dieses Bild findet sich auf beiden CDs



My Asian Lady



Ein Stephen Hicks-Girl



Xtreme Passions



Liebe unter Punkern



Blonde Justiz



Erotic 6



gefolterte Frauen gehen dagegen als vertretbar durch...

Eine recht ansprechende Mischung aus Masse und Klasse sind die **Pixels of Passion**, während die **Punk-Love** den besonderen Geschmack bedient – mit den Liebesspielen eines Punker-Pärchens! Der Allerwelts-Spanner sollte daher besser zur **R-H-S Erotic Collection** greifen, wo stolze 2.500 Bilder nackter Mädels im (von jedem Amiga-Malprogramm lesbaren) IFF-Format warten. Trotz des asiatischen Titels fast nur Europäerinnen haben sich auf der **Sakura-CD** versammelt, leider sind die meisten davon nicht halb so hübsch, wie es das Titelbild vermuten läßt – aber dafür sind auch die wenigsten der hiesigen 2.000 Modelle in „Herrnbegleitung“.

Filme: Die Voraussetzungen

Die folgenden Erotikstreifen werden wie mit einem Videorecorder bedient und eignen sich prächtig für ein CD³² mit

FMV-Modul – wer sie auf seinem Amiga mit CD-ROM betrachten will, benötigt eine rund 1.400,- DM teure MPEG-Karte.

Filme: Das Angebot

Für 80 Märker das Stück hält Vivid Interactive durchaus sehenswerte CD-Movies bereit: **Blond Justice**, **The Coven**, **Immortal Desires**, **Mask** und **Steamy Windows** sind Softpornos mit schönen Menschen und sogar einer Story. Mediaviews Lasterstreifen gehen für 79,- DM schon härter zur Sache, was man sich bei Titeln wie **Anal Legend**, **Backdoor Pleasures**, **2 hot 4 U** und **Xtreme Passions** ja bereits denken kann. Und wer noch ungewöhnlicheren Hobbies frönt, der sollte sich eben für 49,- DM das Stück bei Westside umsehen. Aber verlangt zu Filmen wie **Bodyguard** oder **Waterpower** bitte keine Inhaltsangaben von uns...

So, wie Ihr bei den Movies auch keine Tabelle mit Anbieter-Angaben erwarten dürft, denn die bewegten Bilder werden nicht umsonst nur an Volljährige und gegen Altersnachweis abgegeben. Wer also bei den nachfolgenden Versandhändlern bestellen will, muß eine Fotokopie seines Ausweises beilegen – aber selbst dann gibt's keine Hardcore-Pornographie, für so was muß man sich schon in einen Laden bemühen. Von aufgeklebten Schnurrbärten würden wir übrigens abraten, der 18. Geburtstag hat noch jeden irgendwann ereilt! (mm)

Bezugsadressen

Artis Software
Schürkamp 24
48720 Rosendahl

Arxon
Assenheimer Str. 17
60489 Frankfurt

BMS Modern Games
Jochen Schmitz
Werner-von-Siemens-Str. 28
52477 Alsdorf

CDV
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

Hofra Trading
Postfach 1310
65533 Limburg a. d. Lahn

Kröger
Postfach 4117
32571 Löhne

Starcom
Hans-Stießberger-Str. 2A
85540 Haar/München

Erotik-Slideshows in der Übersicht

Titel	Folgen	Bewertung	Anzahl der Bilder	Formate	Preis	Hersteller/Anbieter
Adult Palate	1	edel	ca. 100	GIF, JPG, BMP	79,- DM	New Machine/CDV
Adult Share	3	hart	ca. 2.300-2.400	GIF, FLI	je 25,- DM	Media Products/Arxon
Beauty Queens	3	edel	ca. 200-250	GIF, BMP, JPG	je 49,- DM	Erotech/BMS Modern Games
Erotic	7	durchwachsen	ca. 63-71	GIF, Photo CD (TIF, BMP nur 6 und 7)	je 25,- DM	Media Products/Arxon
Extreme Hot Girls, Extreme Hot Leather Ladies, Stripping Hot Girls	3	okay	ca. 100	Photo CD	40,95 DM 2 St. 84,95 DM alle 3 119,95 DM	Kröger
FAO Platinum	1	hart	ca. 2.400	GIF	39,- DM	FAO/Starcom
FAO Special	1	hart	ca. 3.100	GIF	34,- DM	Andersen/Starcom
Girls of 3 - Stephen Hicks	1	edel	ca. 100	BMP, BPG	79,- DM	New Machine/CDV
Hot Emotions	1	effektiv	ca. 300	GIF	49,- DM	M2 & Erotech/BMS Modern Games
Hot Nights in Amsterdam	je 1	edel	ca. 170	Photo CD	39,- DM	Mediaview/Starcom
Hot Nights in Copenhagen						
Keyhole Fantasies	3	hart	ca. 790	GIF, BMP	je 47,- DM	Andersen/Starcom
La Traviata	1	durchwachsen	ca. 2.600	GIF	49,- DM	Powersource/Arxon
My Asian Ladies Collection	2	japanophil	ca. 1.400-1.700	GIF	je 49,- DM	Powersource/Arxon
Pixels of Passion	3	okay	ca. 800	GIF, BMP	je 47,- DM	Andersen/Starcom
Punk-Love	1	hart	ca. 100	Photo CD	39,- DM	Westside/Starcom
R-H-S Erotic Collection	1	okay	ca. 2.500	IFF	29,- DM	RHS/Arklis
Sakura	1	durchwachsen	ca. 2.000	GIF	49,- DM	Powersource/Arxon

AMIGA CD-ROM ~~FOKER~~ DRAGONSTONE

Pünktlich zu Ostern legt Core Design den Amiga-Abenteurern dieses Action-Adventure als Schillerscheibe ins Nest. Die Überraschung dabei: Es gleicht der zwei Monate älteren Diskversion wie ein Ei dem anderen...

Wie entweder auf der gegenüberliegenden Seite oder anhand früherer Titel wie „Banshee“, „Universe“ oder „Heimdall 2“ nachzuprüfen, sind die Briten auch hier ihrem Motto treu geblieben: CD-Fans werden blitzschnell beliefert, nur auf die Ausnutzung des Mediums können sie lange warten.

Na, immerhin bekommt man trotz der nach wie vor schwarz-gold-roten Flagge im Sprachmenü nun die korrekten deutschen Umlaute geliefert – da hat der Hersteller also Köpfchen bewiesen. Ansonsten war er aber eher faul, denn der Rest ist bekannt: Wahlweise als Herr oder Frau Held macht sich der Spieler auf die Suche nach drei Drachensteinen, um so die Schreckensherrschaft eines gewissen Agon zu beenden. Zu diesem Zweck stampft das mäßig animierte Sprite durch eine aus leicht schräger Draufsicht gezeigte Fantasy-Welt voller Wälder, Dörfer und Höhlen. Während munter in alle Richtungen geruckelt wird, trachtet eine schier endlose Monsterflut nach des Hauptdarstellers anfänglich vier Leben, welche dieser auf zwei Arten verteidigen kann: Die Verweildauer am Feuerknopf bestimmt die Stärke seiner Schwert-hiebe, und wer erst losläßt, sobald

der Energiebalken voll aufgeladen ist, kann seinen Feinden gar den sogenannten Psycho-Blitz an den Hals schicken. Nun läßt sich die Durchschlagskraft beider Waffen zwar im Spielverlauf steigern, doch erspart das dem Recken keineswegs Frusterlebnisse. Weil er sich nämlich während der Angriffsaktionen nicht von der Stelle rühren kann, ist er mehreren gleichzeitig anstürmenden Gegnern meist hoffnungslos ausgeliefert! Die bisweilen durch Leichenflederei erhältlichen Happen zum Aufpeppen des Gesundheitszustandes oder das Bare für Extraleben sind da nur ein schwacher Trost. So, wie die Präsentation für ein CD-Game doch ziemlich schwächelt: An der biedereren Optik der Standardversion wurde ebenso wenig geändert wie am auch dort schon ganz netten Titeltrack und den atmosphäri-



Im Kampf gegen den Drachen gibt's wenig zu lachen



Bummel durchs Fischerdorf

schen Sound-FX vom rauschenden Bächlein bis zu den zwitschernden Vögelein.

Tja, wegen des hausbackenen Gameplays aus frustigen Kämpfen und dürrtügen Rätseln wird sich aber niemand diese Scheibe in sein CD32 holen wollen. Der jederzeit aufrufbare Interaktionsscreen mit seinen Infos zu Vermögen und Kraft, dem Inventory, der Anwendungsmöglichkeit für die Fundstücke, einer Funktion zum Untersuchen der Umgebung und der Op-

tion, ab und an mal ein kleines Schwätzchen halten zu können, ermöglicht unter dem Strich eben kein sehr ergiebiges Abenteuer. Und wenn man dann auch noch zu Beginn jedes Levels mit 20stelligen (!) Paßwörtern gequält wird, dann weiß man, wo der schillernde Drachenstein am besten aufgehoben ist – in den Regalen des Herstellers nämlich. (st)

DRAGONSTONE (CORE DESIGN)

ACTION-ADVENTURE

59%

„DÜRRTIG“



GRAFIK	69%
ANIMATION	52%
MUSIK	67%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	56%
DAUERSPASS	60%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 89,-



EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD
PASSWÖRTER
KOMPLETT



Die Skeleton Crew schwört aufs Grillen...

Wer nach so kurzer Umsetzungsphase bahnbrechende Neuerungen (womöglich noch beim Gameplay) erwartet, muß natürlich enttäuscht werden: Die Skeleton Crew besteht nach wie vor aus dem mächtigen Joint mit 250 Kilo Kampfgewicht und einer im Arm integrierten Laser-Dampframme, dem flinken, aber etwas konditionsschwachen Mädels Rib und natürlich Spine, der die Vor- und Nachteile seiner beiden Kollegen auf sich vereint. Und sobald sich Solo-Kämpfer für einen und Simultan-Fighter für zwei der Helden entschieden haben, startet der gleiche Feldzug durch sechs abschnittsweise unterteilte Iso-Levels.

Wie gehabt werden zunächst auf der Erde Mutanten-Robbers, Heckenschützen und Energiebarrieren mit dem Laser ausgeschaltet, anschließend wässrige Keller von Cyborg-Würmern und Riesenmäulern befreit. Sodann bekommt man es auf der Venus mit phantastischen Pflanzenwesen und später auf dem Mars mit mechanischen Gefechts-Installationen zu tun. Den Abschluß bildet dann ein Marsch durch die Gewölbe von Kadavers Hauptquartier, an dessen Ende sich der Bösewicht persönlich zum finalen Endkampf stellt. Ehe es soweit ist, haben aber ungezählte Gegner in allen Farben, Formen und Größen am knapp bemessenen Energiepolster des bzw. der Heroen geknabbert, und der Spieler durfte sich an kleinen Puzzle-Einlagen, Bonusräumen und netten Mitnehm-Gimmicks wie frischer Energie oder Extraleben gütlich tun. Trotz fehlender Extrawaffen mangelt es also nicht an Abwechslung. Das ganze Spiel werden aber auch auf CD nur Könnner zu sehen bekommen, weil es eben eine gewaltige Aufgabe ist, allein mit der unbegrenzt munitionierten Anfangsknarre all



Auf AGA-Amigas haben sich Cores futuristische Schwermetal-Söldner bereits letzten Monat ausgetobt, nun treten sie auf CD zum Kampf gegen die Gen-Zombis des verrückten Totengräbers Moribund Kadaver an.



Im Untergrund geht's wirklich rund

den oft im Dutzend anstürmenden Feindsprites, Zwischen- und Endgegnern Herr zu werden. Vor allem dem Solisten nützt das eine Gnaden-Continue da wenig, denn die drei Startleben sind bald verbraucht und Levelcodes noch immer nicht in Sicht. Hier wäre also genug Raum für Ver-



Mars macht mobil?



Gemeinsam sind wir stark!

besserungen gewesen, zumal die Steuerung nun nicht mehr zwischen vier umschaltbaren Lenk-Modi unterscheidet. Dank der zusätzlichen Buttons am CD³²-Steuerknochen ist die Handhabung jedoch trotzdem kein Problem, außerdem fehlen hier natürlich die Zwangspausen zum Nachladen oder Diskwechsel.

Optisch sehen die Schlachtfelder nicht besser aus als früher, aber egal: Das multidirektionale Scrolling der schick düsteren Iso-Dungeons ist nach wie vor sauber (solange nicht allzu viele Sprites den Screen stürmen), und neuerdings ertönt auch im Spiel selbst Musik – und zwar so abgedrehte Grufti-Trance-Rap-Mixturen, daß sich so mancher die CD allein deshalb kaufen wird. Das atmosphärische Actiongame mit dem launigen Duo-Modus ist also auch in dieser Version sein Geld wert, allerdings läuft es nur am CD³². (rl)

SKELETON KREW

(CORE DESIGN)

ISO-ACTION

77%

„GRUFTIG“



GRAFIK	86%
ANIMATION	83%
MUSIK	88%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	74%

FÜR KÖNNER

PREIS DM 89,-

CD

EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

CD32-/2-BUTTON-PAD
NEIN
ANLEITUNG



Theme Park

Bullfrogs populärer Digi-Rummel war am 1200er eine kleine Enttäuschung und in der Standardversion dann eine mittlere Katastrophe – auf CD liegt die Wahrheit nun ziemlich genau in der Mitte.

So ist z.B. das für den 500er stornierte Intro wieder da und dauert sogar ein Quentchen länger als auf AGA-Disk – dafür muß man hier auf Sprachausgabe und Sound-FX verzichten. In Sachen Features entspricht die Scheibe sogar voll dem AGA-Park (die auf kleinen „Freundinnen“ vorgenommenen Amputationen wurden also wieder rückgängig gemacht), allerdings muß man gerade am CD³² trotzdem so manche Kröte schlucken: Wer sich beispielsweise im Einstellmenü für die wesentlich handlichere Maussteuerung entscheidet, kann seinen Namen nur noch eingeben, wenn er über eine Tastatur verfügt...

Aber theoretisch läßt sich die Kirmes natürlich auch anonym oder mit dem Joypad aufziehen. Praktisch wird man sich jedoch gewiß darüber ärgern, daß wegen des begrenzten batteriegepufferten Speichers der Commo-Konsole nicht alle Ein-

zelheiten der mühsam errichteten Vergnügungsanlage abgespart werden können, sondern nur die wichtigsten Daten wie z.B. der Kontostand. Der Unterhaltungswert des Spiels ist freilich trotzdem noch recht hoch: Wie gehabt bestückt man das Gelände mit diversen Attraktionen von der eher unattraktiven Hüpfburg bis hin zur Mega-Achterbahn. An den Buden werden immer noch salzige Fritten, zuckersüßes Cola und fettige Burger an die Besucher-schar verkauft, der man dann bei den Glücksspielständen durch unverschämte niedrige Gewinnchancen auch noch den letzten Pfennig aus der Tasche zieht, ehe sie mehr oder weniger zufriedenen Ausgang strebt. Mit Blick auf den guten Ruf, die Konkurrenz und nicht zuletzt das Gewerbeaufsichtsamt sollte man es mit dem Nepp dabei aber nicht übertreiben.

Verschwenderisch kann und soll der Parkbetreiber dagegen mit schmuckem Beiwerk wie Palmenhainen, Blumen, Laternen, Zäunen, Teichen etc. umgehen. Gewisse (und meist stille) Örtchen sowie ein durchdachtes und mit ausreichend Hinweisschildern versehenes Wegenetz dürfen schließlich ebenso wenig fehlen wie das für Wartung,

Reinigung und Entertainment zuständige Personal. Jede Menge Statistiken und verschiedene Komplexitätsstufen, bei denen dann Entwicklungsabteilung, Aktienmarkt und Lagerverwaltung in den Vordergrund rücken, vermögen selbst den anspruchsvollen Wirtschaftssimulanten an den Screen zu fesseln – insbesondere, wenn er die noch etwas ausgefeiltere PC-Version nicht kennt.

Die niedliche, leidlich animierte und kunterbunte Grafik entspricht genau wie die nicht eben umwerfende, aber gut zum Thema passende Soundbegleitung der AGA-Urversion, wodurch sich diese Scheibe trotz aller Mankos vor allem für die Besitzer eines CD³² empfiehlt – andernfalls müssen sie nämlich komplett auf Theme Park verzichten... (st)



Attraktionen für Millionen



Im Park das beste: Jede Menge Gäste



THEME PARK (BULLFROG) SIM KIRMES

73%
„OKAY“



GRAFIK	77%
ANIMATION	59%
MUSIK	66%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	75%

VARIABEL

PREIS DM 89,-



EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD/MAUS/TASTATUR
SPIELSTÄNDE
SCREENTEXTE



Video-Digitizer

•Echtzeit-Digitizer •24 Bit Farbtiefe •Real-time-Digitizing •bewegte Sequenzen können digitalisiert werden •leistungsfähige Software mit vielen Filtermöglichkeiten •ab Kickstart/Workbench 2.0 •inclusive Anschlußkabel und Netzteil

Parallelport-Version DM 399,-
PCMCIA-Version für A600/1200 mit schnellerer Datentransferrate DM 479,-



Nützliches

Der VECTOR Harddisk-Adapter
 zum Anschluß von 3,5" Festplatten im A1200:
 •Adapter von 2,5" auf 3,5" •Stromversorgungskabel •Installsoftware •Anleitung DM 29,-
 D.h. aber zusätzlich mit 60cm Festplattenkabel für 3,5" Festplatten DM 39,-
 HD-Kit (Adapter und Festplatte) auf Anfrage

Der VECTOR Maus & Joystick-Adapter
 •Mausport-Verdoppler •automatische und manuelle Umschaltung DM 19,-

Der VECTOR Multiport-Adapter
 •verdoppelt Maus- und Joypport gleichzeitig •automatische und manuelle Umschaltung •integriertes, abschaltbares Dauerfeuer DM 49,-

Das VECTOR Trackdisplay A2000
 •kann alle 4 Laufwerke anzeigen •Laufwerksnummer einstellbar DM 69,-

HardDisk & CD-ROM

VECTOR FALCON 8000
 •SCSI-Controller für Amiga2000/3000 und 4000 •Standard RigidDisk Block •optionale 8MB RAM-Erweiterung •modernste Gate-Array Technologie •externer SCSI-Anschluß •in die Hardware integrierter Treiber für Kodak FotoCDs und CDTV/A570/CD32 Software •incl. Software und deutschem Handbuch
 Falcon8000 Controller solo DM 249,-
 Falcon8000 mit Harddisk/CD a. Anfrage

Multi I/O -Karte

VECTOR Connection Multi I/O-Karte
 für Amiga2000/3000/4000 •vier serielle High-Speed Schnittstellen bis 115 Kbaud •zwei bidirektionale Centronics-Schnittstellen •MIDI-kompatibel •inclusive Portmanager für übersichtliche Zuordnung und Verwaltung der Schnittstellen DM 299,-

Sound & MIDI

VECTOR Micro Sound
 Superkompakter Stereo Sound-Digitizer •Chinchstecker, LED-PeakAnzeige •Eingangsgregler DM 99,-

Das VECTOR MIDiplus
 Metallgehäuse •1-IN, 1-THRU, 3-OUT •Leitungstreiber für lange Anschlußkabel •700% Optokoppler DM 99,-
 MIDiplus incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." DM 149,-

Das VECTOR mini-MIDI

Metallgehäuse •1-IN, 1-THRU, 3-OUT DM 79,-
 MiniMIDI incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." DM 129,-
 MIDI-Kabel 5pol DIN 2m DM 14,50
 MIDI-Kabel 5pol DIN 5m DM 22,50

Kickstart-Umschaltung

VECTOR KickUM2 DM 29,-
 •2fach Umschalter für 2ROMs der Versionen 1.x/2.x oder 3.1 im A500/2000 •kompatibel zu Kickstart 3.1!

VECTOR KickUM3 DM 39,-
 •3fach Umschalter 3ROMs der Versionen für 1.x/2.x oder 3.1 im A500/A2000 •kompatibel zu Kickstart 3.1!

VECTOR KickUM Spezial DM 39,-
 •2fach Umschalter für 2ROMs der Versionen 1.3/2.x im A600/A600HD

VECTOR KickUM Kabel DM 39,-
 •2fach Umschalter mit Flachbandkabel für 2ROMs der Versionen 1.x/2.x im A500/2000 •Umschaltung per Tastatur oder Mausclick!

Kickstart/Workbench Upgrades:

•Upgrade-Kit mit Software, Handbüchern und ROM(s):
 AS312 Kickstart/Workbench 3.1 für A1200 DM 219,-
 AS320 Kickstart/Workbench 3.1 für A500/2000 DM 189,-
 AS330 Kickstart/Workbench 3.1 für A3000 DM 219,-
 AS340 Kickstart/Workbench 3.1 für A4000 DM 219,-
 AS216 Workbench 2.1 Upgrade-Kit (ohne ROM!) DM 59,-

Wir führen Kickstart-ROMs:

Kickstart-ROM V1.3 DM 39,-
 Kickstart-ROM V2.04 DM 49,-
 Kickstart-ROM V2.05 (37.350 für A600HD) DM 89,-

Kickstart-ROM V3.1

für A500/2000 DM 89,-
 Set für A4000 DM 119,-

VGA-Adapter

•Adapter von Amiga-Monitorport 23pol auf VGA 15pol. •für A1200/ A4000 an VGA- oder Multisync Monitor DM 29,-

HardDisk A500

•externer AT-Bus Controller für A500/500+ •Metallgehäuse mit Kontroll-LEDs •Optionale 8MB RAM-Erweiterung •Harddisk/RAM abschaltbar •mit Handbuch und Installsoftware DM 199,-
 (Festplatten und RAM auf Anfrage)

HardDisk A600/1200 (2,5")

•für die interne Montage im Rechner •geringe Stromaufnahme schont das Netzteil •leise •incl. Kabel und ausführlichem Handbuch
Kapazitäten und Preise auf Anfrage

CD-Drive am A600/A1200

•CD-Drive incl. PCMCIA-Controller für den A600/1200 •Ext. Gehäuse mit Stromversorgungskabel •incl. Treiber- und CD32-Emulatorsoftware ab DM 379,-

Software auf CD

wir führen ständig eine große Auswahl der aktuellen CD-Titel für CD32, CDTV, A570 oder Amiga mit CD-Drive am Lager. Für ältere Titel bieten wir einen Bestellservice - fragen Sie uns

VECTOR[®] HARD & SOFT ...was sonst?

mehr Speicher

Das VECTOR-RAM Board Max8MB A1200
 •interne 32bit Speichererweiterung für den Amiga 1200 und 1200HD •verwendet 72 Pin Standard PS2-SIMM in den Kapazitäten 1MB, 2MB, 4MB oder 8MB •optionaler mathematischer Co-Prozessor bis 50MHz, Sockel für PGA und PLCC-Typ vorhanden •batteriegepufferte Echtzeituhr mit Datum •kompatibel zu Speichererweiterungen im PCMCIA-Slot, gleichzeitiger Betrieb ist möglich •Speichererweiterungen und Co-Prozessor sind abschaltbar DM 159,-
 Preise für RAM und Co-Prozessoren auf Anfrage

Das VECTOR-RAM Board 2MB A500i

•intern mit Uhr/Datum •läuft mit 0,5 oder 1MB Chip-RAM •incl. GARY-Adapter DM 249,-

Das VECTOR-RAM Board 1MB A600i

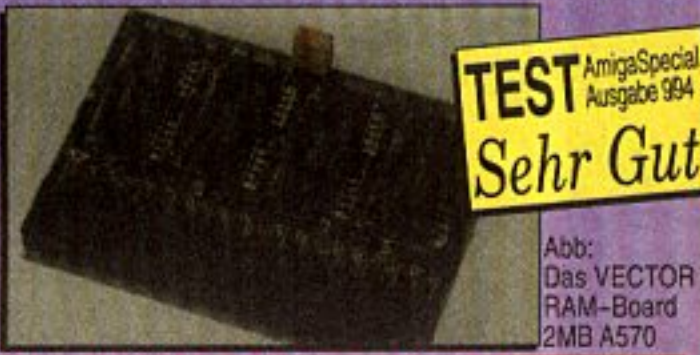
•intern mit Uhr/Datum •erweitert den A600/600HD um 1MB Chip-RAM DM 119,-

Das VECTOR-RAM Board 1MB A500plus

•interner Einbau •erweitert den A500plus um 1MB Chip-RAM DM 89,-

Das VECTOR-RAM Board 512KB A500

•intern mit Uhr/Datum •erweitert den A500 um 512KB RAM DM 69,-



Zubehör für A570 CD-Drive

Das VECTOR-RAM Board 2MB A570 DM 249,-
 •interne FastRAM-Steckkarte

Der VECTOR-Falcon570 SCSI-Controller

•Adapter für den internen Erweiterungsport des A570 •externer SCSI-Anschluß SUB-D 25pol •incl. Super-Handbuch und Installsoftware DM 149,-

Externes Gehäuse zum Falcon570

•zum Einbau einer SCSI-Festplatte •incl. Netzteil und Anschlußkabel SUB-D 25pol DM 179,-

Externes Gehäuse mit Festplatte auf Anfrage

Reparaturen & Ersatzteile

Wir reparieren Ihren Amiga oder Commodore Amiga-Zubehör schnell und kostengünstig. Wir führen fast alle gängigen Ersatzteile für den Selbstreparierer sowie Tastaturen und Netzteile für Ihren Amiga.

VECTOR[®] Distributor

HK-Computer GmbH
 Höninger Weg 220 • D-50969 Köln
 Mo-Fr: 10⁰⁰-13³⁰ u. 14³⁰-18³⁰, Sa: 10⁰⁰-14⁰⁰
 Telefon : 0221 / 369062
 Telefax : 0221 / 369065
 Mailbox : 0221 / 369024



Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab DM 15,-. Eilversand und Großgeräte per Trans O Flex ab DM 30,-. Alle Preise in DM incl. MwSt Lieferung per Nachnahme solange Vorrat reicht. Änderungen und Zwischenverkauf vorbehalten

Entwicklung Produktion Vertrieb Service
 Hinweis: Unsere anderen Geräte haben - soweit erforderlich - keine BZT-Zulassung. Ein Betrieb im Bereich der Deutschen Bundespost ist verboten und strafbar.

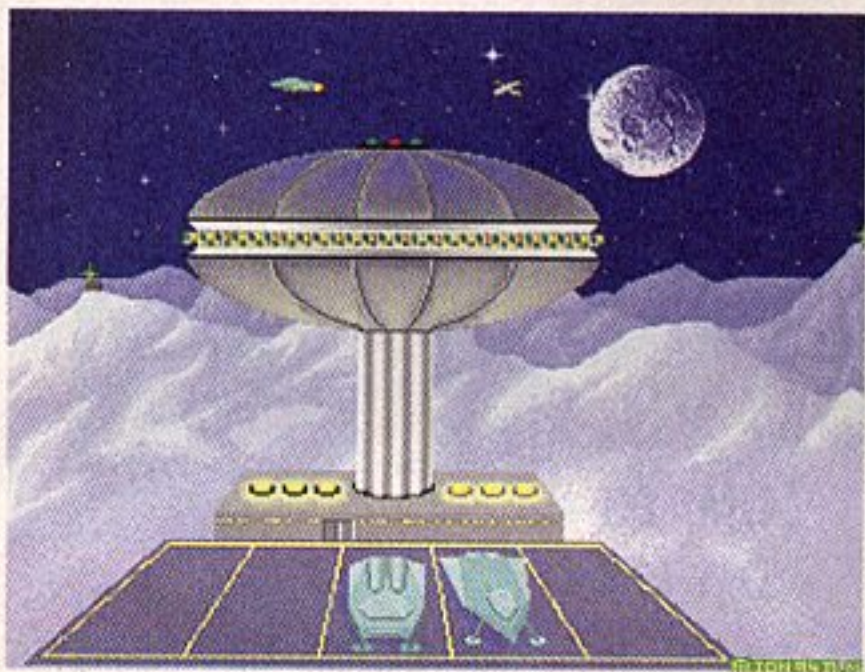


„Anna träumt..." heißt dieses verträumte Bild, das ein gewisser INSECT aus Vaihingen auf seinem 1200er mit „PPaint 4.0" gemalt hat. Ja, solche Insekten lassen wir uns gerne gefallen!

FULL METAL JOKER



Der „Full Metal Joker" stammt von Adam Ansary aus Hamburg, wo er ihn mit seinem 1200er und „DPaint IV" ins Feld geschickt hat. Als alte Pazifisten wollen wir mal glauben, daß die Munition am Helm aus Tintenpatronen besteht...



Eine futuristische Impression namens „Space Port" erreichte uns von Denis Mohnhaupt aus Rudolstadt – seine Zukunftsvision entstand auf einem 1200er mit „DPaint IV AGA".

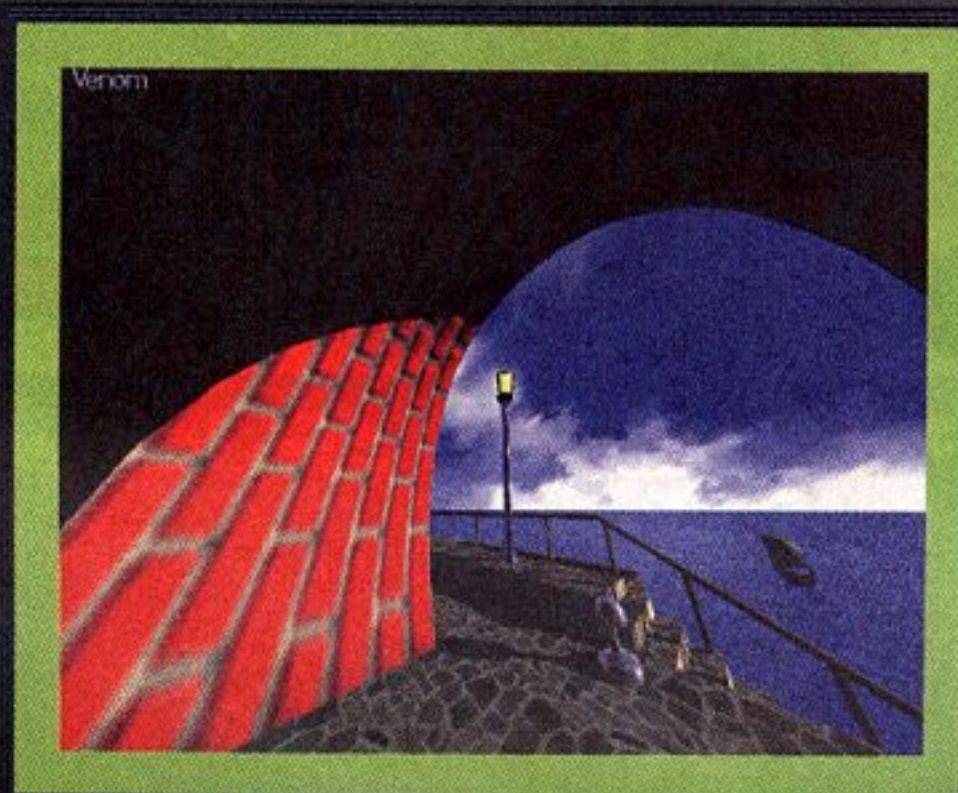
DANY aus Barsinghausen hat uns „Janine" in die Redaktion geschickt. Besten Dank im Namen aller männlichen Mitarbeiter an Deinen 1200er und „DPaint IV"!



Joker Galerie



Die Werke von VENOM aus Saarbrücken haben es uns besonders angetan, weshalb er mit „Glooming“ und „Sight“ gleich zweimal vertreten ist. Entstanden sind die Bilder auf seinem 1200er, dem er rasante 50 MHz und opulente 6 MB RAM spendiert hat. Dazu kommen „DPaint AGA“, „PPaint 6.1“, „Reflections 2.5“ sowie „Cinema 4D“ und „Vista“ – uns frißt der Neid!



Hier ein Stück echter Handarbeit – sowohl was den Joker im Umgang mit den Konsolen-Maskottchen als auch was seinen Schöpfer Ivo Kos aus Frankfurt/Main betrifft.

Im April ist meist nicht nur das Wetter ein Scherz – aber Joker-Leser sind ja bekannt für ihren Humor. Was sich oft genug auch in den tollen Bildern niederschlägt, die sie für unsere Leserkunst-Galerie malen!

**KEIN
APRIL-
SCHERZ...**

...ist auch diesen Monat wieder unser Aufruf an die Begnadeten unter Euch: Schickt uns noch heute Eure Zeichnungen und Computergrafiken (auf Disk), wir sehen uns alles mit Begeisterung an! Der Weltöffentlichkeit vorstellen tun wir allerdings nur Werke, die garantiert **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** sind. Zum Schutz vor Plagiatoren, Witzbolden und Aprilscherzen (die auf diesen Seiten allesamt nicht geduldet werden) bestätigt Ihr uns das bitte schriftlich, kritzelt noch ein paar Zeilen zum verwendeten Handwerkszeug nebst einem leserlichen Absender dazu, legt Rückporto in das Kuvert, und ab geht die Post an:

**Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**



CD-ROM AMIGA

Amiga Joker 2/95

Test: sehr gut



Power-Games I

"The best of Games"

49.- DM

Solange der Vorrat reicht!

All Terrain Racing	69.- DM
Battle Chess	49.- DM
Benefactor	65.- DM
Castle II	29.- DM
Dark Seed	69.- DM
Def. of the Crown 2	39.- DM
Global Effekt	59.- DM
Skeleton Krew	69.- DM
The Chaos Engine I	39.- DM

CD-32 Titel

U.F.O. (Deutsch)	TOP!	65.- DM
Brian the Lion	TOP!	29.- DM
Banshee		59.- DM
Defender of the Crown 2		29.- DM
Games and Goodies 1-3		45.- DM
Gunship 2000		39.- DM
Last Ninja 3		29.- DM
Impossible Mission 2015		59.- DM
James Pond 3		69.- DM
Fields of Glory		79.- DM
Little Devil	TOP!	69.- DM
Microcosm	TOP!	35.- DM
Power-Games - The best of Games!	TOP!	49.- DM
Pinnball Fantasies	TOP!	49.- DM
Megarace	Neu	69.- DM
Guardian		69.- DM
Rise of the Robots	TOP!	69.- DM
Sabre Team		59.- DM
Subwar 2090	TOP!	69.- DM
Theme Park	TOP!	69.- DM
Ultimate Body Blows		59.- DM
Video Creator		68.- DM
Emerald Mine		48.- DM
Vital Light		69.- DM
Roadkill	Neu	69.- DM
Superstardust	Neu	69.- DM
Flink	Neu	65.- DM
Dragonstone	Neu	69.- DM
Benefactor	Neu	65.- DM
Speedball 2	Neu	89.- DM
Bump&Burn	Neu	69.- DM
Marvins Marv. Adv.	Neu	69.- DM
Manchester United	Neu	59.- DM
Bubble&Squeak	Neu	59.- DM
Castle 2	TOP!	29.- DM
Emerald Mine		33.- DM
Elite 2		49.- DM
Universe	TOP!	39.- DM
Overkill		29.- DM
Tauer Assault		69.- DM
Bing	Neu	89.- DM
Zool	TOP!	29.- DM
Zool 2	TOP!	49.- DM
1000+1 Girl (CD-ROM, CDTV, CD32)		59.- DM
Erotik Arts (Photo CD)		59.- DM
Celine (Photo CD)		59.- DM
Play with me (Photo CD)		59.- DM

viele weitere Titel vorhanden, nachfragen!

Media Team GbR • Düsseldorf Str. 183

Postfach 10 09 68 • 51309 Leverkusen

oder

Tel.: 0 21 71/4 72 03 • Fax: 0 21 71/4 72 07

Sie möchten CD ROM's produzieren, und wissen nicht wie?
Ihren fehlen professionelle Audiodaten? (Gemeinfrei)
Wir erstellen professionelle Musik ganz nach Ihren Wünschen.
Wir bieten den kompletten CD ROM-Service,
vom Layout bis zur fertigen CD (ab 100 Stk.)
Fordern Sie auch unseren neuen Katalog an, mit noch mehr tollen
Preisen und Titeln.

Alle Preise sind Bruttopreise

Versandkosten Inland/Nachnahme: 15.- DM, Vorkasse: 6.- DM

Amiga

Alien Breed 2 /dt	46,95
All Terrain Racing /dt	46,95
Aufschwung Ost /dt	59,95
Battle Isle & Data Disk. /dt	46,95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95
Blüing! /dt	79,95
Brian the Lion /dt	51,95
Bump 'n' Burn /dt	53,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95
Bundesliga Manager Hattrick Supporter /dt	49,95
Cannon Fodder 2 /dt	62,95
Christoph Kolumbus /dt	74,95
Classic Adventure Collection /dt	54,95
Cross Check /dt	42,95
Darkmere /dt	56,95
Das Schwarze Auge /dt	74,95
Dawn Patrol /dt	71,95
Death or Glory /dt	79,95
Der Clou! /dt	67,95
Der Clou! - Die Profi Disk. /dt	44,95
Der Reeder /dt	V.mö.
Der Schatz im Silbersee /dt	V.mö.
Die Box Vol. 1 /dt	46,95
Die Siedler /dt	46,95
Doppelpass /dt	79,95
Dragonstone /dt	53,95
Eishockey Manager /dt	74,95
Elfmänner /dt	46,95
Fields of Glory /dt	67,95
FIFA Soccer /dt	46,95
Flight of the Amazon Queen /dt	V.mö.
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Heimdall 2 /dt	67,95
Historyline 1914-1918 /dt	46,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	52,95
Jungle Strike /dt	46,95
K240 /dt	53,95
Kid Chaos /dt	49,95
King's Quest 6 /dt	59,95
Lemmings 3 /dt*	55,95
Lords of the Realm /dt	59,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	69,95
Mr. Nutz /dt	46,95
Oldtimer /dt	67,95
PGA European Tour /dt	54,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	61,95
Pizza Connection /dt	79,95
ranTrainer /dt	V.mö.
Reunion /dt	71,95
Robinson's Requiem /dt	53,95
Ruff 'n' Tumble /dt	46,95
Rüsselsheim /dt	61,95
Sensible Soccer International /dt	34,95
Sensible Golf /dt	69,95
Sensible World of Soccer /dt	62,95
Shadow Fighter /dt	46,95
Sim Classics /dt (Sim Ant, City & Earth)	71,95
Simon the Sorcerer /dt	71,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.
Skidmarks /dt	47,95
Skidmarks 2 /dt	53,95
Syndicate /dt	61,95
Theme Park /dt	54,95
Top Gear 2 /dt	46,95
Tower Assault /dt	35,95
Turrican 3 /dt	51,95
UFO /dt*	67,95
Universe /dt	64,95
Xmas Lemmings '94 /dt	26,95
Zeewolf /dt	69,95

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

MEGA - HITS

Blüing! /dt A500	79,-
A1200	85,-
Bundesl. M. Hattrick /dt	75,-
Cannon Fodder 2 /dt	63,-
FIFA Soccer /dt	47,-
Jungle Strike /dt	47,-
Sensible World of Soccer /dt	63,-
Theme Park /dt A500	55,-

1 MB-Erweiterung
für Amiga 500 49,95

2. Laufwerk 3,5" 109,00

So

können Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern
wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

0 28 71 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Aladdin /dt	62,95
Banshee /dt	53,95
Blüing! /dt	84,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95
Christoph Kolumbus /dt	74,95
Der Clou /dt	67,95
Doppelpass /dt	79,95
Dream Web /dt	71,95
Fields of Glory /dt	67,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Heimdall 2 /dt	71,95
Jungle Strike /dt	55,95
Lemmings 3 /dt	55,95
Lion King /dt	62,95
Oldtimer /dt	67,95
PGA European Tour /dt	55,95
Pinball Illusions /dt	59,95
Rise of the Robots /dt	74,95
Robinson's Requiem /dt	58,95
Rüsselsheim /dt	61,95
Sim City 2000 /dt	71,95
Star Trek /dt	71,95
Subwar 2050 /dt	67,95
Super Stardust /dt	53,95
Theme Park /dt	61,95
Tornado /dt	34,95
Tower Assault /dt	35,95
UFO /dt	67,95

CD 32

Alien Breed & Qwak /dt	44,95
All Terrain Racing /dt	46,95
Arcade Pool /dt	29,95
Banshee /dt	53,95
Brian the Lion /dt	36,95
Chaos Engine /dt	46,95
Der Clou /dt	67,95
Emerald Mines /dt	34,95
Fields of Glory /dt	58,95
Guardian /dt	55,95
Heimdall 2 /dt	61,95
Jungle Strike /dt	55,95
Little Devil /dt	53,95
PGA European Tour /dt	55,95
Pinball Illusions /dt	V.mö.
Rise of the Robots /dt	79,95
Roadkill /dt	53,95
Simon the Sorcerer /dt	71,95
Subwar 2050 /dt	59,95
Superfrog /dt	29,95
Super Stardust /dt	53,95
Theme Park /dt	61,95
Top Gear 2 /dt	53,95
Tower Assault /dt	53,95
UFO /dt	59,95
Ultimate Body Blows /dt	53,95
Universe /dt	64,95

Sonder-Angebote:

A-Train /dt	35,95
Alien Breed Special Edition	21,95
Assassin Special Edition /dt	21,95
B-17 Flying Fortress /dt	34,95
Body Blows /dt	23,95
Desert Strike	26,95
Dogfight /dt	34,95
Dune 2	27,95
Elite Plus /dt	34,95
F-117A Nighthawk /dt	34,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95
F-19 Stealth Fighter /dt	29,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95
Gunship 2000 /dt	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
King's Quest 1 - 4 /dt	je 25,95
King's Quest 5 /dt	29,95
Leisure Suit Larry 1 - 3 /dt	je 25,95
Lothar Matthäus /dt	21,95
M1 Tank Platoon /dt	25,95
Pirates! /dt	24,95
Police Quest 1 - 3 /dt	je 29,95
Project-X	23,95
Red Baron /dt	26,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95
Sim Ant oder Earth /dt	je 35,95
Space Quest 1 - 3 /dt	je 29,95
Speedball 2 /dt	19,95
Street Fighter 2 /dt	25,95
Wing Commander /dt	28,95
WWF European Rampage Tour /dt	21,95

Was macht eigentlich

BRUCE STERLING

Unser heutiger Gesprächspartner hat nur auf den ersten Blick nichts mit Spielen zu tun: Der weltberühmte Schriftsteller gilt neben William Gibson als der bedeutendste Cyberpunk-Autor – und damit als Wegbereiter einer digitalen Zukunftsvision!



So sieht also ein Cyberpunk aus: Bruce Sterling

Auf Science-fiction war Bruce Sterling seit jeher abonniert, auch wenn sein Debutwerk „Der Staub Planet“ aus dem Jahr 1977 noch viel mehr mit Frank Herberts „Wüstenplanet“ als mit dem klassischen Cyberpunk zu tun hatte. Doch in seinem Roman „The Artificial Kid“ (in Deutschland unter dem Titel „Video Kid“ erschienen) sah er bereits 1980 die Jugendtrends von heute voraus, mit der Kurzgeschichtensammlung „Mirrorshades“ (deutsch: „Spiegelschatten“) hat er eines der wichtigsten Cyberpunk-Werke überhaupt veröffentlicht, und schließlich entstand zusammen mit William Gibson sein bekannter Roman „Die Differenz Maschine“ – von dem viele glauben, daß er die Bitmap Brothers zu ihrem Game „The Chaos Machine“ inspiriert hätte. In seinen Kurzgeschichten aus dem Band „Zikadenkönigin“ geht der gelernte Journalist aber sogar noch einen Schritt über den Cyberpunk hinaus, und mit dem Sachbuch „The Hacker Crackdown“ hat er ein Standardwerk zum Thema geschaffen.

Bruce Sterling ist selbst ein begeisterter Computer-Freak und macht Essays oder ganze Bücher über DFÜ verfügbar. Wir trafen den amerikanischen Futuristen anlässlich einer Rede, die er in München hielt – vorgelesen aus seinem Notebook, während Diabilder seines Gehirns gezeigt wurden...

?: Bruce, kannst du ohne Rechner überhaupt nicht mehr leben? Oder warum liest du deine Reden von einem Mac-Schlepptop vor?

BS: Warum nicht? Das ist doch kein Verbrechen, oder? Außerdem bin ich von jeher Apple-Fan und habe zu Hause noch drei solcher Maschi-

nen im Netzwerk-Betrieb laufen. Damit surfe ich durch alle Datennetze der Welt und lande am Ende meist in meiner Lieblingsmailbox „The Well“.

?: Findet sich auf deinem tragbaren Reisebegleiter auch ein Spielchen für unterwegs?

BS: Na klar. Falls man mich im Flughafen einschließen

sollte, kann ich stundenlang „Tetris“ spielen.

?: Was, der Prophet einer digitalen Zukunft beschäftigt sich noch mit einer derart betagten Steinchen-Knobelei?!

BS: „Tetris“ habe ich dabei, daheim habe ich natürlich noch viel mehr Spiele. So hat mir „Lemmings“ unheimlichen Spaß gemacht, genau wie alle Sim-Games von Maxis. Bloß habe ich halt kaum Zeit zum Spielen, immerhin betätige ich mich als Herausgeber, Kritiker und heute sogar als Redner. Dazu ist gerade ein CD-Programm in Planung. Realisiert wird es von Human Code, schon weil die Jungs bei mir ums Eck wohnen – ich will ja nicht wegen jedem Mist von Texas nach Silicon Valley fliegen müssen. Außerdem gefallen mir die Arbeiten dieser Leute sehr gut, etwa ihr Car-

toon zur Geschichte des Universums.

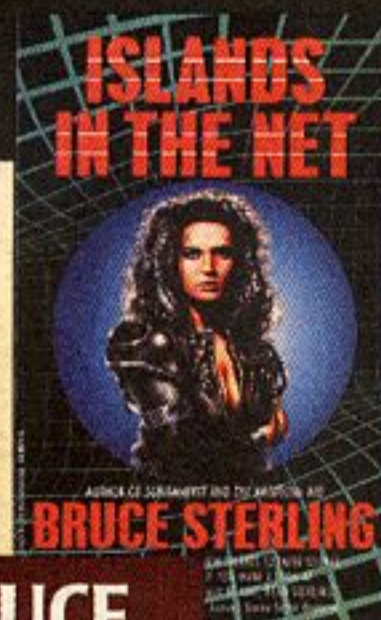
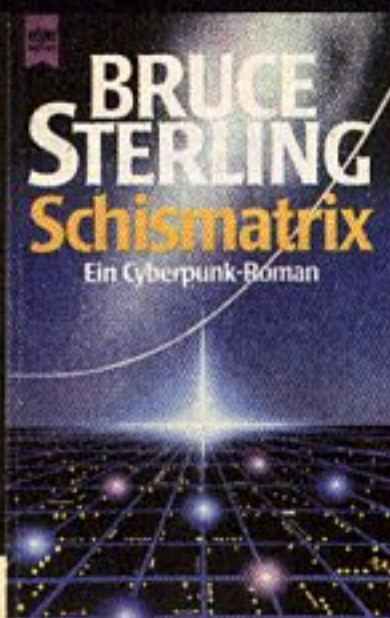
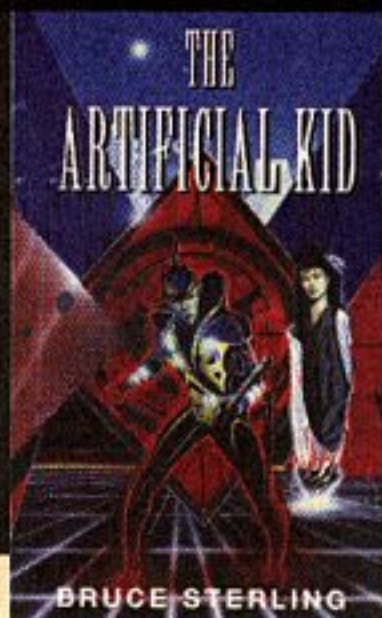
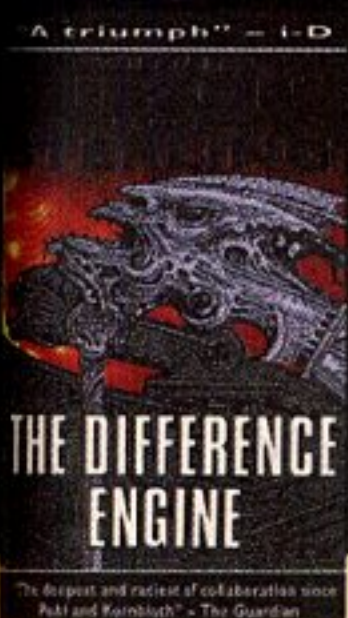
?: Wie wäre es, wenn du mal die Story zu einem Spiel schreiben würdest? Kamen denn da noch nie Anfragen seitens der Hersteller?

BS: Doch, beispielsweise hat Origin deshalb mal bei mir angeklopft, bloß war damals der Zeitpunkt ungünstig. Aber dieser Richard Garriott ist ja nun wirklich ein Exzentriker, was? Er rennt öfter mal in einem Raumanzug oder einer Ritterrüstung durch die Gegend, und als meine Frau auf einer seiner Halloween-Parties war, hatte er sein ganzes Haus in ein Spukschloß verwandelt! Im Gespräch erinnert er mich ein wenig an Bill Gates – auch Garriott ist ja ein Visionär und ein Pionier auf seinem Gebiet.

?: Schön, aber selbst eine offizielle Versoftung eines dei-



Das spielt der Futurist: Tetris ...



ner Romane gibt es bislang nicht – dabei hättest du doch weiß Gott genug gute Bücher geschrieben...

BS: Danke für die Blumen! Tatsächlich glaube ich auch, daß sich ein Buch viel besser zu einem Game machen läßt als ein Film – die Versoftung von „E.T.“ hat ja seinerzeit Atari ruiniert; die mußten ihre Ladenhüter in der Wüste vergraben. Bloß hat es sich bis jetzt halt nicht ergeben, denn der Stoff muß wirklich passen. Diese Umsetzungen auf Teufel komm raus finde ich jedenfalls ätzend!

?: Wer nicht? Aber vielleicht liegt's ja an der Gewalt in deinen Büchern? Wie stehst du überhaupt zu Brutalität am Screen?

BS: Auf alle Fälle bin ich gegen jede Form von Zensur, so was ist schlimmer als die schlimmste Software. Das fängt bei der Bevormundung der Kids an und hört bei der Bevormundung von Frauen in

Sachen Abtreibung noch lange nicht auf...

?: Ehe wir uns jetzt vollends in soziologischen Anschauungen verlieren, könntest du uns vielleicht verraten, wovon dein nächster Roman handeln wird?

BS: Das paßt ganz gut zum Thema, denn das Buch wird mit Religion zu tun haben.

?: Du bist ein gläubiger Cyberpunk?!

BS: Um Himmels willen! Nein, ich bin Atheist. Aber der Katholizismus hat mich schon immer fasziniert, ich glaube, die Menschen brauchen zumindest die Hoffnung auf Zuflucht in der Ewigkeit.

?: Du wirst also der Science-fiction untreu?

BS: Nur ein bißchen – das Buch „Holy Fire“ wird nämlich im 21. Jahrhundert spielen und nicht wie sonst gleich 400 oder 500 Jahre in der Zukunft. Die Heldin ist 95 Jahre alt – was vielleicht daran liegt, daß ich mich älter fühle, als ich bin.

?: „Schismatrix“ war ja in fernerer Zukunft angesiedelt, und dort hat Michael Nagula im Nachwort etwas von einem neuen Werk von dir geschrieben, das „Amy Joyce“ heißen sollte. Wie sieht's damit aus?

BS: Wie bitte? Amy Joyce ist der Name meiner siebenjährigen Tochter!

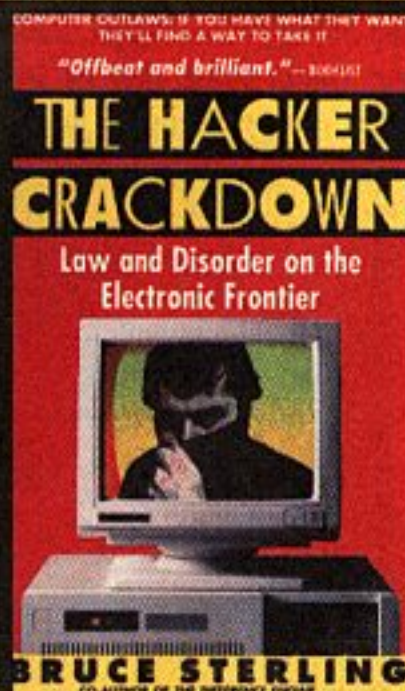
?: Tja, da bist du anscheinend sehr schlecht übersetzt worden! Ob das William Gibson wohl auch passiert? Und bist du eigentlich auf seinen Ruhm eifersüchtig? Immerhin wird gerade eine seiner Geschichten verfilmt...

BS: Nun, William hat sich an Hollywood verkauft, was ich nie tun würde. Ich wäre sogar lieber weniger berühmt und dafür ein noch besserer Schriftsteller, um der Nachwelt mehr zu hinterlassen! ?: Bleibt uns nur noch, auf ein paar Spiele in deinem Vermächtnis zu hoffen und uns für das Gespräch zu bedanken. (mm)



... und Sim Life

Das Buch
im Netz:
The Hacker
Crackdown



BRUCE STERLING IM ORIGINAL

Weil viele Werke des Autors in der Übersetzung vergriffen und die Originalversionen oft ohnehin besser sind, haben wir eine feine Bezugsadresse für des Englischen mächtige Leseratten ausfindig gemacht – zudem ist über die BBS dieses Ladens unter der Nummer 089/81 32 502 das komplette Textfile zu „Hacker Crackdown“ erhältlich:

Byteschriften
Amalienstr. 55
80799 München



AKTION LESERTEST **BATTLETOADS**

Ihr wollt einen Lesertest, der deutlich von unserer Meinung abweicht? Solt Ihr haben, und zwar von einer unserer ältesten Leserinnen: Bühne frei für die 79jährige **Wally Schmitz** aus dem „Heim Sonnenschein“ in Köln!



Weil bei uns im Heim Hunde und Katzen verboten sind, halte ich mir selbst eine niedliche Kröte namens Hugo als Haustier, weiß also, wovon ich spreche, wenn ich sage, daß diese Simulation wirklich geglückt ist:

Bereits der bezaubernde Vorfilm (neudeutsch: das Intro) stimmt hervorragend auf das Geschehen ein und ist dank der eher angedeuteten Grafik auch für ältere Menschen bestens geeignet – speziell dann, wenn sie, wie ich, öfters mal ihre Brille verlegen. Das anschließende Umschalten aufs kleinere Bildschirmformat erleichtert ebenfalls den Überblick, und dann darf man in zwölf Abschnitten (von de-

nen ich den ersten bereits fast vollständig gelöst habe) springen, daß es für jede Kröte wie meinen Hugo eine wahre Freude ist!

Wenn sich der tapfere Lurch nun alleine oder zu zweit mit Füßen und Fäusten der teils unfair von außerhalb des Bildschirms anstürmenden Gegner erwehrt, dann erinnert mich das stets an meinen ersten Mann: Er war Berufsboxer, hatte jedoch im Gegensatz zu den possierlichen Amiga-Amphibien nur ein Leben. Doch hätte er natürlich nie mit Stöcken auf seine Kontrahenten eingeschlagen, und ich habe Ähnliches auch bei Hugo noch nicht beobachten können – mag aber durchaus sein, daß es nur daran liegt, daß es in seinem Marmeladenglas auch

keine Stöcke gibt. Zudem besitze ich leider keine fleischfressende Pflanze und kann mir somit auch über den Realismus jener Szenen kein Urteil erlauben, in denen die Tierchen sich hier mit Seilen in Schluchten voll des gefräßigen Grünzeugs hinablassen müssen. Aber mein Hugo kann schon klettern, das kann ich Euch sagen...

Die ebenfalls eingebauten Fahrten auf einem Rennwägelchen sind gewiß als kleine Auflockerung im sonst durchaus ernst gemeinten Programm gedacht, wobei es mir außerordentlich gefallen hat, daß die Kröte am Screen nahezu synchron auf meine Bewegungen mit dem kleinen schwarzen Knüppel reagiert. Und da sich die Ebenen ab-

wechselnd nach oben und unten bewegen, kann so gut wie keine Langeweile aufkommen. Und sind die putzig-tapsigen Bewegungen der Titelhelden nicht herzerleuchtend? Sicher, sehr schnell sind sie nicht, aber gerade dadurch kann man ihnen sehr gut folgen. Auf die Konzentration wirkt sich zudem günstig aus, daß wahlweise entweder nur Musik oder nur FX ertönen.

Fazit: Wer sich noch nicht einmal eine echte Kröte wie meinen Hugo leisten kann, wird mit diesem Spiel einen glücklicheren Lebensabend verbringen! (Wally Schmitz)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Ihr seht also, hier kann wirklich jeder mitmachen – schickt uns einfach Euren (etwa eine Schreibmaschinenseite langen) Testbericht zu einem Amigaspiel der letzten zwölf Monate samt Bewertung, Paß-Foto und Altersangabe!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



BATTLETOADS (MINDSCAPE)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
93%	22%
78%	GRAFIK 46%
80%	ANIMATION 27%
86%	MUSIK 52%
86%	SOUND-FX 21%
100%	HANDHABUNG 24%
98%	DAUERSPASS 18%

Das Sammlerstück

**MIT EINGEBAUTER
WERTSTEIGERUNG!**

NEU

EXKLUSIV



TELEFONKARTE 6 DM

die
20.1
DH

Die JOKER-TELEFONKARTE mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,- DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

nur

29,- DM

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

SOCCER SUPERSTARS



Ein spätes Foul



Eigentlich war dieses Spiel ja bereits zur WM geplant, doch können wir verstehen, daß es da nicht veröffentlicht werden konnte: Wenn es so was wie eine Qualifikation für Software gibt, hat sie Flair hier meilenweit verpaßt!

Außerdem rollte vor knapp einem Jahr eine solche Flut von hochwertiger Soccer-Soft über den Amiga hinweg, daß dieses Programm gnadenlos untergegangen wäre. Das wird ihm freilich auch jetzt nicht erspart bleiben, ist es doch glatt noch eine Klasse schlechter als die PC-Version vom letzten Monat – und die hat mit stolzen 47 Prozent abgeschnitten...

So bleibt dem Spieler hier das Intro (und damit immerhin auch die Werbung für den Sponsor Mitre) erspart, nicht aber eine nervige Handbuchabfrage, selbst wenn er über eine Festplatte verfügt. Apropos Handbuch: Wie das Spiel ist es grauenhaft übersetzt und umfaßt ganze sechs Seiten, was schon sehr viel über das kaum vorhandene Optionsangebot sagt. Man darf weder zur Welt- noch zur Europameisterschaft auflaufen, lediglich ein sogenannter „Freundlich“-Modus oder der Pokal mit 32 internationalen Teams steht zur Debatte. Ja, und dann kann noch die Dauer jeder Halbzeit bis zu maximal acht Minuten festgelegt und der Computer oder

GRIECHENLAND

MIOPICA
MATISSA
APOSTRAPHI
KAWAZAKIS
DALKIS
SAVONHIDES
NIPLEKIS
FIDES
TANTAKIS
BARADESERT
MACHLAS
PINWOOD
MITSIBANER
BORISAPHI
GEORGIOU

SPEED
STAMINA
TACKLING
SHOOTING

Kein Augenfehler, die Farben sind wirklich so merkwürdig

ein Kumpan als Gegner bestimmt werden. Ein Menüpunkt namens „Management“ ist zwar ebenfalls vorhanden, beinhaltet aber bloß eine Handvoll Aufstellungen und die Möglichkeit, seine Mannschaft ein wenig zu editieren. Und diese ganze Vielfalt ist geradezu vorbildlich unübersichtlich geordnet.

Auf dem Platz wird dann horizontal geschlenzt, was weder optisch noch vom Gameplay her sonderlich zu beeindrucken weiß – abgesehen von der ganz netten 3D-Perspektive, die für Elfmeter reserviert ist. Auch die Schußstärkeanzeige mit „Powermeter“ ist lediglich originell, der Rest dagegen eine Art Kreisklassenversion von „Kick Off“. Musik und Sound-FX (z.B. Zuschauerlärm) sind erträglich, liegen jedoch wiederum deutlich unter dem Niveau des DOSen-Stadions. In der Summe genügen die mehr schlecht als recht zu steuernden Soccer Superstars aber trotz ihres hochtrabenden Namens noch nicht einmal den Ansprüchen an einen Budget-Titel; den Vergleich mit Highlights wie „Sen-

sible World of Soccer“ oder auch „FIFA Int. Soccer“ verbietet schlicht der Anstand.

Statt eines Fazits wollen wir also lieber einen Tip loswerden: Zuletzt ist ja die erste Fußballsimulation um Lothar Matthäus preisgünstig wiederveröffentlicht worden, und gegen diese Krücke würde der verletzte Bayernkapitän selbst mit einem Bein gewinnen – warum also sein Geld für solchen Müll ausgeben, der erschreckenderweise demnächst auch noch den CD-Schacht verstopfen will? (mm)

STEUERUNGSOPTIONEN

MATCH TYP FREUNDSCHAFTSSPIEL
1 SPIELER 532
ZURÜCK ZUM HAUPTMENU

Mehr Optionen als... sagen wir, eine Kaffeemühle

MATCH TYP

FREUNDLICH

SPIELER G SPIELER

FLAIR POKAL

SPIELER X COMPUTER

ZURÜCK ZUM HAUPTMENU

Freundlich? Ist das ein Fußballspiel oder eine Gruppentherapie?!

Zumindest kann der Torwart den Ball fangen...



SOCCER SUPERSTARS (FLAIR)

ACTION-SOCCER

37%

„EIGENTOR“



GRAFIK	52%
ANIMATION	52%
MUSIK	60%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	53%
DAUERSPASS	28%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell

Tel.: (08142) 5 96 40 Fax: 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9⁰⁰-18⁰⁰, FR. 9⁰⁰-17⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo. - Fr. 9⁰⁰-13⁰⁰ + 13³⁰-18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

AMIGA

1990 - DIE 99ER EDITION - POLITSMUL. KD. 1MB	34,90
ALIEN OLYMPICS *	54,90
ARMOUR GEDDON 2	49,90
AUFSCHEMUNG OST KOMPL. DT. 1MB	65,90
AWARD WINNERS 2 KOMPL. INCL. ELITE / JIMMY WH. SNOOKER / ZOOI / SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	54,90
BATTLEFIELD CREATOR / BATTLESLIE K.O.	59,90
BATTLESLIE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BENEFACITOR	49,90
BIG SEA KOMPL. DT. 1MB	65,90

BIING!

KOMPL. DT. (2MB + HD) *

79,90

BLOODNET DT. ANL.	65,90
BLUE BYTE COMPI. INCL. SIEDLER / CHAOS ENGINE & T2	69,90
ARCADE GAME	69,90
BOBS BAD BAY DT. ANL.	59,90
BRAN THE LION DT. ANLEITUNG	54,90
BUMPTURN DT. ANL.	59,90
CAMPION II KOMPL. DEUTSCH 1MB	69,90

CANNONFODDER 2

KOMPL. DEUTSCH

59,90

CLASSIC ADVENTURES - LUCAS ARTS - INCL. LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN

KOMPL. DT. 1MB

89,90

COMPLETE CHESS SYSTEM	65,90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1MB	54,90

CROSS CHECK (EISHOCKEY)

KOMPL. DEUTSCH

44,90

DAS SCHWARZE AUG: DISK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DAWN PATROL DT. HANDBUCH 1 MB *	75,90
DEATH OF GLORY KOMPL. DT. 1MB	89,90
DER CLOU KOMPL. DT. 1MB	75,90
DER CLOU - DIE PROFIDEKETTE - KOMPL. DT.	45,90
DIE BOX VOL. 1 INCL. BURNTIME / DYNATECH - WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH	54,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT.	79,90

DRAGON STONE

DT. ANLEITUNG

59,90

DREAMWEB KOMPL. DT. 1MB *	69,90
ELFMANIA DT. ANL.	54,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DEUTSCH 1MB	75,90
F1 - DOMARK - DT. HANDBUCH	59,90
FRONT LINES DT. ANLEITUNG *	59,90

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

DT. ANLEITUNG

54,90

GOBLINS 3 KOMPL. DT. 1MB	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER 3 KOMPL. DT.	79,90

BUNDESLIGA MANAGER

HATTRICK SUPPORTER

KOMPL. DEUTSCH

49,90

HIGH SEAS TRADER KOMPL. DEUTSCH *	59,90
INNOCENT UNTIL CAUGHT DT. ANL. 1MB	75,90
ISHAR 3 KOMPL. DEUTSCH	59,90
JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG	54,90
KID CHAOS DT. ANL.	59,90
KINGDOMS OF GERMANY KOMPL. DT.	65,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1MB	79,90
LOLLYPOP DT. ANL. *	65,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	65,90
MARBLELOUS DT. ANLEITUNG	34,90

LOTHAR MATTHAEUS

SUPERSOCCER

KOMPL. DT.

54,90

MR. NUTZ DT. ANL.	59,90
OLDTIMER KOMPL. DEUTSCH	69,90
OVERLORD AMIGA 1200 3,5"	65,90

SHADOW FIGHTER

DT. ANLEITUNG

49,90

PERFELION DT. ANL. 1MB	65,90
PGA EURO TOUR DT. ANLEITUNG	54,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB	65,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG	59,90
PROTRAINER KOMPL. DEUTSCH *	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DEUTSCH	69,90

AMIGA

ROBINSONS REQUIEM KOMPL. DT.	65,90
RUSSSELSSHEIM (DETROIT) KOMPL. DEUTSCH	59,90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
SHAG FU DT. ANLEITUNG	55,90
SIM CITY 2000 A1200 K. DT. 4MB RAM HARDDISK	75,90

SENSIBLE GOLF

DT. ANLEITUNG *

59,90

SIM CLASSICS INCL. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE D.A. 79,90

SKELTON KREW

DT. ANLEITUNG A1200

65,90

SKIDMARKS II *	54,90
SPACEWARD HOI KOMPL. DT.	75,90

U.F.O. - ENEMY UNKNOWN -

KOMPL. DT.

69,90

ST. THOMAS KOMPL. DT. 1MB

54,90

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

DT. ANLEITUNG

59,90

STARLORD KOMPL. DT.

79,90

SIMON THE SORCEROR 2

KOMPL. DT. *

79,90

THEME PARK KOMPL. DT. 1MB	59,90
TOP GEAR 2 DT. ANLEITUNG	49,90
TOWER ASSAULT DT. ANLEITUNG	39,90
TRAPS & TREASURES DT. ANL.	59,90
VALHALLA	59,90
X-IT DT. ANLEITUNG	39,90
X-MAS LEMMINGS 1994 DT. ANLEITUNG	29,90
WORLD OF BUSINESS INCL. WINZER / MAD TV / TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90
ZEEWOLF DT. ANLEITUNG	59,90

AMIGA Sonderposten

BANSHEE NUR A 1200

24,90

3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DEUTSCH	29,90
4 D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG	19,90
A-TRAIN KOMPL. DEUTSCH 1MB	29,90
ADAMS FAMILY	24,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1MB	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	34,90
APOLY	29,90
ARCADE POOL DT. ANL.	24,90
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD	34,90
ARMALYTE	9,90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29,90
AWB HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	15,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH	39,90
BATMAN RETURNS DT. ANL.	15,90
BATTLETEAM (BATTLESLIE & DATA) DT. 1MB	49,90
BATTLETECH 1	19,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANLEITUNG	9,90
BLACK CRYPT 1 MB	29,90
BLASTER DT. ANLEITUNG	19,90
BUTZKREIG 1MB	19,90
BLOB DT. ANLEITUNG	9,90
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANL.	35,90
CHAOS ENGINE 1MB	24,90

CIVILIZATION

NUR AMIGA 1200

29,90

CLASSIC COLLECTION DELPHINE: INCL. FLASHBACK OPERATION STEALTH / FUTURE WARS / CRUISE FOR A CORPS / ANOTHER WORLD COLONELS BEQUEST - SIERRA - DT. ANL.

34,90

ELITE 2

KOMPL. DEUTSCH

34,90

COOL SPOT DT. ANLEITUNG	24,90
CYBERPUNK DT. ANL.	15,90
DESERT STRIKE	29,90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1MB	49,90
DOORIGHT - MICROPROSE - DT. HANDBUCH 1MB	39,90
DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1MB	34,90

EISHOCKEY MANAGER

INCL. VIDEO KOMPL. DEUTSCH

29,90

ERBEN DES THRONS KOMPL. DEUTSCH	29,90
EYE OF BEHOLDER I KOMPL. DT. 1MB	39,90
EYE OF BEHOLDER II KOMPL. DT.	39,90

AMIGA Sonderposten

F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1MB	29,90
F16 COMBAT PILOT 1MB	15,90

EXCELLENT GAMES inkl. POPULOUS

II / JAMES POND 2 / ARCHER MC

LEANS POOL / SPACE SHUTTLE

35,90

F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1MB

34,90

FALLEN EMPIRE

KOMPL. DT. 1MB

29,90

FLIGHT OF THE INTRUDER 1MB

19,90

DUNE II

- BATTLE OF ARAKIS -

35,90

GENESIA	29,90
GLOBULE	15,90

GOBLINS 2

KOMPL. DT. 1MB

19,90

GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB	35,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1MB	34,90

FORMULA ONE GRAND PRIX

DT. ANLEITUNG 1 MB

35,90

HISTORY LINE 1914 - 1918 DT. 1MB	49,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	9,90

HEIMDALL II

DT. ANLEITUNG

29,90

INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 - LAST CRUSADE - KPL. DT. 1MB	54,90
JIMMY WHITE SNOOKER	34,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	29,90
K 240 - UTOPIA II -	29,90
LARRY 3 1MB	34,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1MB	39,90
LEGEND OF VALOUR	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
LEMMINGS 2 - THE TRIBES DT. ANLEITUNG	24,90
LOOM KOMPL. DT. 1MB	35,90
LOTHAR MATTHAEUS SOCCER DT. ANL.	19,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	39,90
MANCHESTER UNITED PREM LEAGUE	29,90
MANHUNTER NEW YORK	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL.	29,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1MB	64,90
MONSTERBUSINESS	5,90

POOLS OF DARKNESS

KOMPL. DEUTSCH 1MB

24,90

NICK FALDO ULTIMATE GOLF	19,90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 - 1MB	29,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PGA TOUR GOLF PLUS	34,90
PINBALLS FANTASIES	19,90
PIRATES DT. ANL.	29,90
POLICE QUEST 1 MB	34,90
POLICE QUEST 2 - SIERRA - DT. ANL.	34,90
POLICE QUEST 3 1 MB	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29,90
POPULOUS 2	29,90
POWERMONGER INCL. WWW DATA DISK	19,90
PREMIERE MANAGER 2 1MB	19,90
PRIME MOVER DT. ANL.	9,90
PUSH OVER	19,90
QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1MB	35,90
QUEST FOR GLORY 2 - SIERRA - DT. ANL.	39,90
REACH FOR THE SKIES	35,90
REUNION KOMPL. DEUTSCH	19,90
ROAD RASH	29,90

RUFF N TUMBLE

DT. ANLEITUNG

24,90

SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB	39,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	29,90
SIM ANT	24,90
SIM EARTH KOMPL. DEUTSCH 1MB	29,90

SIM CITY & LEMMINGS 1

DT. ANLEITUNG

24,90

SKIDMARKS DT. ANL.	29,90
SOCCER KID	19,90
SPACE CRUSADE 1MB	19,90

AMIGA Sonderposten

SPACE QUEST 1 - SIERRA -	29,90
--------------------------	-------

SIERRA SOCCER

DT. ANLEITUNG

24,90

SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	34,90
SPACE QUEST 4 1MB	34,90

SPACE HULK

DT. ANLEITUNG

34,90

STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1MB	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1MB	29,90
SUBURBAN COMMANDO	19,90
SYNDICATE 1 MB	29,90
TENNIS CUP I	24,90
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN	29,90
TORNADO	24,90
TROLLS	19,90

TURRICAN III 1MB

24,90

URDUM I DT. ANL.	29,90
WING COMMANDER 1MB	29,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1MB	19,90
ZAK MCCracken KOMPL. DT.	39,90
ZOOI 2 DT. ANLEITUNG	24,90

AMIGA CD 32

ALIEN BREED / QWAK DT. ANL.	49,90
ARABIAN NIGHTS	19,90
ARCADE POOL	29,90
BANSHEE DT. ANL.	59,90
BATTLECHESS ENHANCED	59,90
BENEATH STEEL SKY	59,90
CANNONFOODER DT. ANLEITUNG	65,90
CHUCK ROCK 2	24,90
D-GENERATION DT. ANL.	49,90
DANGEROUS STREETS	59,90
DISPOSABLE HERO DT. ANL.	59,90
DRAGON STONE DT. ANLEITUNG	59,90
EMERALD MINES DT. ANLEITUNG	39,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL.	65,90
FIRE & ICE DT. ANL.	49,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	59,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL.	59,90
HEIMCALL 2 DT. ANL.	59,90
JETSTRIKE	54,90
JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG	59,90
LEMMINGS	54,90
LAST NINJA 3	19,90
LITL DVL	59,90
LOST VIKINGS	59,90
MEGA RACE *	65,90
MORPH	59,90
NIGEL MANSELL RACING	19,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANLEITUNG *	65,90
PIRATES GOLD DT. ANL.	59,90
PROJECT X* / F117 CHALLENGE DT. ANL.	49,90
RISE OF THE ROBOTS	85,90
ROBOCODE - JAMES POND -	19,90
SENSIBLE SOCCER	49,90
SIMON THE SORCEROR	69,90
SKELETON KREW DT. ANLEITUNG *	59,90
SUBWAR 2050 DT. ANL.	65,90
SUPER STARDUST	54,90
THEME PARK	59,90
TOP GEAR 2	54,90
TOWER ASSAULT DT. ANL.	54,90
TROLLS DT. ANL.	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN	59,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANL.	59,90
UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	59,90
VITAL LIGHT DT. ANLEITUNG	65,90
ZOO! I	19,90
ZOO! II	24,90

Aus dem Schatten

Shadow Fighter

So stellen wir uns eine spezielle AGA-Version vor:
Zwei Monate nach der Standardfassung fighten
Gremlins Schattenkämpfer nun in verschöner Grafik
und mit verbesserter Handhabung im 1200er-Ring!

Das an sich schon gute Gameplay ließ das italienische Programmerteam N.A.P.S. sinnigerweise unangetastet, weshalb sich Solisten nach wie vor mit den Schlagmännern der CPU prügeln, während gesellige Haudraufs zum Duell schreiten dürfen. So oder so sucht man sich zunächst seinen Favoriten unter 16 Kämpfen aus, wobei es auch zwei Damen oder ein Flüssigmetall-Terminator sein dürfen. Dann steht die Entscheidung für oder gegen den Blutmodus an; die einzelnen Tritte und Hiebe können im Practice-Kampf eingeübt, an einer mit Kreissäge und Flammenwerfer bewaffneten Punching-Puppe perfektioniert und schließlich gegen einen Prügelknaben nach dem anderen zum Einsatz gebracht werden – bis irgendwann auch der ominöse Schattenkämpfer selbst auf der Matte liegt. Obwohl sämtliche Aktionen mit nur einem Feuerknopf ausgelöst werden, klappt das Handling erstaunlich präzise; der Einsatz der pro Charakter rund drei bis sieben Special-Moves geht dank (nicht vollständiger) Beschreibungen in der Anleitung sogar noch einen Tick leichter von der Hand als anno A500. Hinzu kommt, daß man sich nun mittels Festplatte auch die einst recht exzessiven Diskwechseleien sparen kann. Sehenswert war das Game dagegen schon immer, denn die hübschen 3D-Effekte am Boden, die parallax scroll-



16 Kämpfer, wer bietet mehr?

lenden Szenarien (Dschungel, Tunnel, Natur etc.) und die großen, fein animierten Sprites sind fraglos eine Augenweide. Doch auch wenn jetzt mehr Farbenpracht geboten wird, erreicht Shadow Fighter immer noch nicht ganz das technisch Machbare: Einige Szenarien wirken nach wie vor etwas blaß, und die Farbverläufe und Porträts müssen weiterhin ohne 256 Farben auskommen. Am Sound wurde ebenfalls nicht geschraubt, es bleibt also bei Kampf-FX und Sprachfetzen sowie optional entweder Begleitmusik oder atmosphärischen Hintergrundgeräuschen. So schön diese AGA-Version aber auch ist, das grundsätzliche Manko teilt sie sich mit dem 500er: Shadow Fighter fehlt es an Originalität. Wer jedoch ein rundum solides Beat'Em Up sucht, braucht nicht unbedingt auf die noch ausstehende CD-Fassung zu warten – das gibt's schon hier in Perfektion!(r)



Die Frau spielt mit dem Feuer



Und hoch das Bein...

HD-STARTPROBLEME?

Auf Festplatten-Systemen mit nur 2 MB RAM versagt die in der Anleitung beschriebene Startprozedur über die Workbench, doch wir sagen Euch, wie's geht: Nach erfolgter Installation einen Reset auslösen und beide Mausohren festhalten, anschließend mit der Option „Boot with no Startup-Sequence“ vom Bootmenü in die Amiga-Shell wechseln und dort mittels „CD Work:Shad#?“ das Shadow Fighter-Verzeichnis öffnen – das Kommando kann je nach Festplatten-Bezeichnung und Name des Zielverzeichnisses variieren. Der Startbefehl lautet dann „Execute Shadow_Fighter“.

SHADOW FIGHTER (GREMLIN)

PRÜGEL-ACTION

81%
„BESSER“



GRAFIK	79%
ANIMATION	80%
MUSIK	78%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	81%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	CONTINUES
DEUTSCH	ANLEITUNG

KLASSIKER

The COLONY

Am PC sind Ballerwanderungen im Stil des indizierten „Doom“ der letzte Schrei, nach und nach erobern ähnliche Games auch den Amiga – dabei erschien hier vor fünf Jahren der Urvater all dieser Spiele!

Um der Wahrheit die Ehre zu geben, wurde Mindscapes Space-Kolonie sogar schon 1988 am Mac gegründet und dann von futuristischen Beholdern und insektoiden Flug-Aliens gestürmt. Dort wie am Amiga befand sich zum Glück gerade das Raumschiff des schwerstbewaffneten Spielers in der Nähe, um mit der Invasion aufzuräumen...

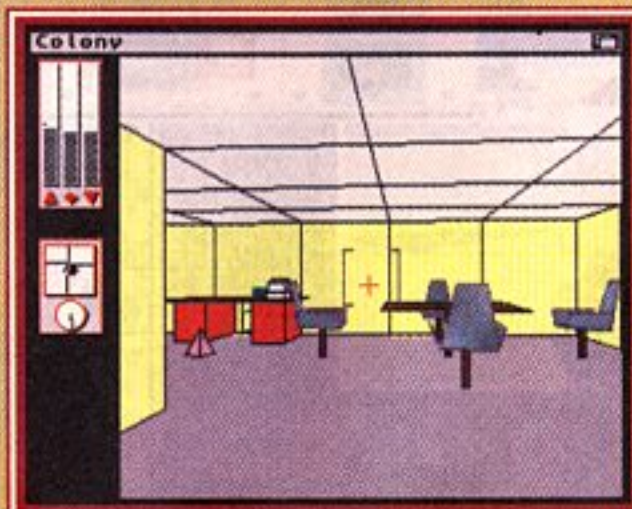
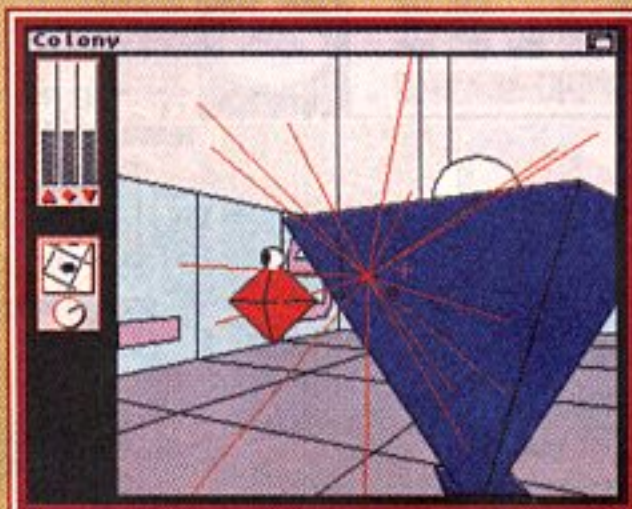
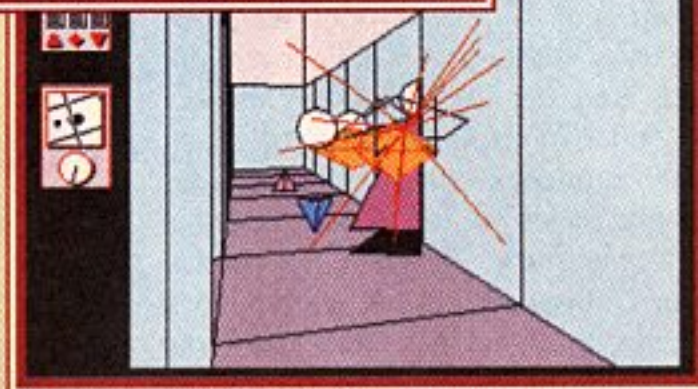
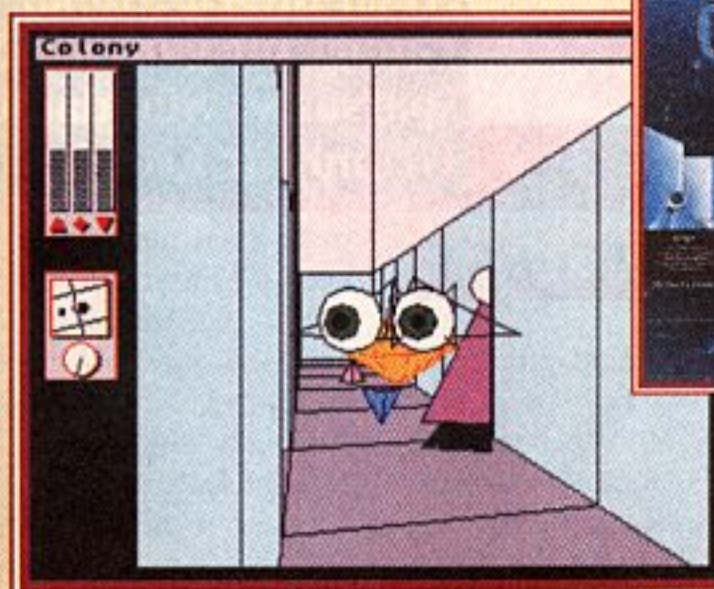
Nach der Landung stapfte man also durch die Etagen der Station und ballerte alles nieder, was sich bewegte – wobei quasi mit dem ganzen Körper gezielt wurde, ganz ähnlich wie bei den neueren Genre-Kollegen auch. Besonders heikel war dabei eine Begegnung mit der Königin des jeweiligen Levels; wem es jedoch gelang, die Alien-Dame bereits in frühen Stadien der Erkundung um die Ecke zu bringen, der erledigte damit gleich alle Feinde dieser Ebene auf einen Schlag! Ansonsten waren Schreibtische und Computer zu durchforsten, um anhand von Daten-Files bzw. herumliegenden Notizen dem Rätsel der Außerirdischen auf die Spur zu kommen. Und falls der Energiehaushalt des Raumanzugs unterwegs bedrohlich absank, so

konnte man ihn durch das Aufsammeln von Alien-Eiern wieder in Schwung bringen. Die Stockwerke der verseuchten Anlage waren mit einem Fahrstuhl untereinander verbunden, der bis zum fünften Kellerschoß führte; doch selbst in tieferen Tiefen waren die Dienste des kosmischen Kammerjägers noch gefragt.

Grafisch hatte The Colony bereits ausgefülltes Polygon-3D in petto, und zwar interessanterweise nicht nur in Form von Wänden: Einrichtungsgegenstände und Monster bestanden ebenfalls aus echten Polygonen und boten so aus jedem Blickwinkel ein anderes Bild. Der dadurch erreichte Realismus war für damalige Verhältnisse verblüffend, zumal die Station komplett möbliert war – Apartments sahen aus wie Apartments, Büros wie Büros, und selbst die stillen Örtchen fehlten nicht. In Sachen Tempo konnte der Amiga-Opa freilich nicht mit seinem DOSen-Enkel mithalten, aber er verfügte immerhin über Fullscreen-Optik und lief auf allen Rechnern mit 1 MB unter der Haube. Das tut er theoretisch (das Programm ist

längst vergriffen) heute auch noch auf 1200ern erfreulich flott.

Wenn das Game seinerzeit trotzdem kein Bestseller war, dann wohl wegen der gewöhnungsbedürftigen, weil nervösen Maussteuerung. Im Gegensatz zum ähnlich gelagerten „Corporation“, wo man auch nach intensiver Einarbeitung immer noch gegen die Wände torkelte, war und ist die Sache hier jedoch in den Griff zu bekommen. Automapping gab es anno dunnemals noch nirgendwo, und die Sound-FX der Kolonie (aufzischende Türen, Baller-Knaller etc.) können sich nach wie vor halbwegs hören lassen. Tja, hier haben wir es also mit einem verkannten Highlight zu tun, das seinen Glanz erst in der Retrospektive so richtig entfaltet. (jn)



ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
70%		59%
71%	GRAFIK	59%
68%	ANIMATION	57%
-	MUSIK	-
71%	SOUND-FX	55%
53%	HANDHABUNG	50%
65%	DAUERSPASS	61%
FÜR GEÜBTE		



DIE BUDGET-BÜHNE

Auch diesen Monat wollen wir Euch wieder ein paar ganz tolle Games für ganz wenig Geld vorstellen, auch diesen Monat haben sparsame Simulanten und Strategen wieder besonders viel Grund zur Freude.

SPAREN MIT KÖPFCHEN

Kein halbes Jahr nach der Erstveröffentlichung ist **Fields of Glory** bei Power Plus schon für einen Fuffi zu haben – kein Wunder, war dieses Historien-Strategical doch nicht unbedingt ein Renner. Wer aber mit ein wenig Unübersichtlichkeit leben kann, bekommt Napoleons Zoff mit den Preußen bzw. Engländern wahlweise in der Standard- und der AGA-Fassung, wobei letztere eine Festplatte benötigt und A500/600 zumindest ein 1 MB unter der Pickelhaube haben sollten. Besser hat man es als Schachfreak, liefert CDS seinen Klassiker **Colossus Chess X** derzeit doch für lächerliche 20,- DM! Der spielstarke Oldie will zwar auch ältere Hardware wie A500/1000/2000 sehen, spielt seine Stärken dort aber auch schon unter 512 KB aus, während AGA-Kasparovs komplett das Nachsehen haben. Ebenfalls nicht

mehr ganz jung, aber immer noch recht nett ist Empires Echtzeit-Simulation **Campaign**, die Action 16 derzeit für 49,- DM abgibt. Prinzipiell gehen auch diese Panzerschlachten schon mit 512 KB über die Bühne, das Intro zeigt sich jedoch erst ab 1 MB im Tank. Für den 1200er übernehmen wir hier ebenfalls keine Haftung, aber auf 500ern, Zwo- und Dreitausendern sind die Stahlkolosse kaum zu bändigen.

SPAREN AM KNÖPFCHEN

Wer bei **Pacific Islands** an lauschige Aloha-Musik und romantische Strandspaziergänge im Mondschein denkt, liegt völlig daneben – auch hier sind nämlich die Panzer unterwegs, handelt es sich doch um den Nachfolger des letzten Monat vorgestellten „Team Yankee“. Wenn Captain Bannon zum zweiten Mal für Action 16 ins Feld zieht, dann allerdings sehr viel ac-

tionbetonter und komplett in Deutsch. Erneut genügt ein halbes Megabyte im Rechner und ein halber Hunderter im Portemonnaie, um die Ketten rasseln zu lassen; sollen sie das von der Festplatte tun, wären jedoch zumindest 550 KB gefragt. Dafür geht's hier vom 500er bis zum 4000er wirklich auf jedem Amiga rund. Mit **War in the Gulf** schlägt Action 16 dann zum dritten Mal zu und bringt den direkten Nachfolger zu **Pacific Islands** auf die Budget-Bühne. Hauptdarsteller, Gameplay (Action am bis zu vierfach gesplitteten Screen), Systemanforderungen und Preis sind mit dem Vorgänger identisch, nur daß hier die Ölreserven der westlichen Welt in Kuwait zu verteidigen sind.

Ganz zum Schluß noch zwei Mega-Billigheimer von CDS: Die Pferderenn-Sim **Daily Horse** und den Billardtisch **Steve D. Snooker** gibt's schon für 12 Märker das Stück! Viel mehr waren und sind sie allerdings auch nicht wert... (mash)



Quasi noch offenwarm: Fields of Glory



Die Kampagne für Panzerfahrer: Campaign

Colossus Chess X: Schach dem Koloß!



Die Schlacht ums Öl: War in the Gulf

Keine Pazifik-Idylle: Pacific Islands



Jedes Spiel nur

29.- DM



X-OUT

CHUCK ROCK 2

JACK NICKLAUS' GOLF

KICK OFF & EXTRA TIME

COLOSSUS CHESS

BLOODWYCH

T.V. SPORTS FOOTBALL

VIRTUAL WORLDS

NUR SO LANGE VORRAT REICHT!

NOCH BILLIGER!

**CHAMBERS OF
SHAOLIN**

MERCENARY

HUNTER

19.90 DM

BESTELLCOUPON

☐ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 6.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

☐ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

- ☐ X-OUT
- ☐ CHUCK ROCK 2
- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ VIRTUAL WORLDS

- ☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
- ☐ MERCENARY
- ☐ HUNTER

Meine Adresse

Name: _____

Straße: _____

Plz/Ort: _____

Datum/ _____

Unterschrift: _____

Bestelladresse

Hardware-Software
und noch mehr

MANFRED

BERGLER

Fodermayrstraße 24

80993 München

Fax: 089/140 16 24

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

AJ

The unbelievable

TA-RAA! NEVER SPIELETEST:

„Роботоп 3000“ —

FAUSTKAMPF MIT ANDROIDEN
IM ALL! BRANDEILIG, BIS
VORGESTERN! ICH WILL
SÜPERB-ESTES FOTOMATERIAL
SEHEN — DIESES GAME HAT
TOLLE GRAFIKEN — WAS
FÜR'S AUG E HAT!

YEP! TRIFFT
SICH OPTIMAL!
DA KANN ICH
GLEICH MEINE
NEUE STEREO-MONITOR-
BRILLE EINSETZEN!
DAS IST BEI NAHE
SCHON „VR“!

WARNING!

PIF
PAF

ZWEI GEGEN
EINEN ...
UNFAIR !!

JA WO IST ER DENN?
AH! DA! JETZT ABER —
NA WARTE — OH! HOPPALA!
NOCH EINER!!

Ein paar hätten wir noch...



Zugreifen solange der Vorrat reicht—alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse

**Joker Verlag
„Joker Shop“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM. Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

ALLES ÜBER AMIGA-LITERATUR

TEIL 2: DAS HANDLING, DIE SPIELE UND DER GANZE REST

Während der erste Teil unseres literarischen Rundumschlags gezielt Programmierer und Anwender anspricht, ist heute für jeden etwas dabei – nicht zuletzt eine umfassende Tabelle mit den interessantesten Buchtiteln!

AMIGA-HANDLING

Mehr als ein Ersatz für fehlende DOS-Handbücher ist **Das große Amiga Buch** von Data Becker (39,80 DM, ca. 1010 Seiten). Hier erläutert Andreas Polk die Besonderheiten der OS-Versionen 1.3 und 2.0 sowie die Benutzung von Shell und Workbench; dazu gibt's praktische Tips zum Umgang mit Standard-Progis. Vom selben Autor und auch inhaltlich vergleichbar ist **Das endgültige Amiga 500 Handbuch** (Data Becker, 39,80 DM, ca. 1140 Seiten) mit einem zusätzlichen (Pascal-) Kurs in OS-Programmierung. Das Gegenstück für den A2000 hat das Autorenteam Rügheimer/Spanik unter dem Titel **Das große Amiga 2000 Buch** (Data Becker, 59,- DM, ca. 740 Seiten) abgeliefert. Dem aktuellen OS 3.0 widmet sich dagegen Anton Mückl in **Amiga DOS 2.0/3.0** (Media, 39,90 DM, ca. 550 Seiten) – und das mit Hilfe der beigelegten Tooldisk sehr ausführlich. Für Einsteiger mit Englischkenntnissen geeignet ist das thematisch ähnliche Softbook **Mastering Amiga DOS 3 – Tutorial** (Bruce Smith Books, 21,95 £,

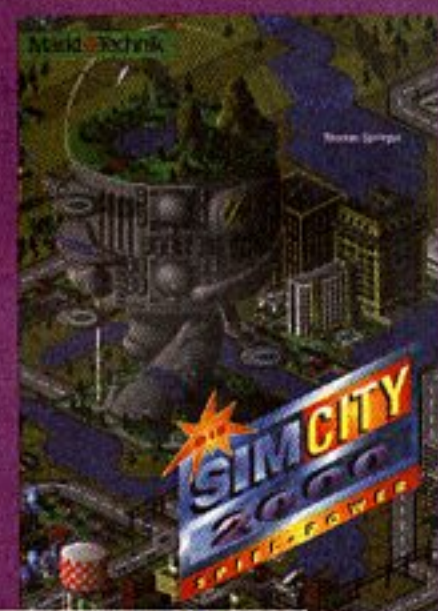
ca. 380 Seiten) des Autorenduos Smiddy/Smith; ein Band für fortgeschrittene User ist bereits in Arbeit.

SPIELE-FÜHRER

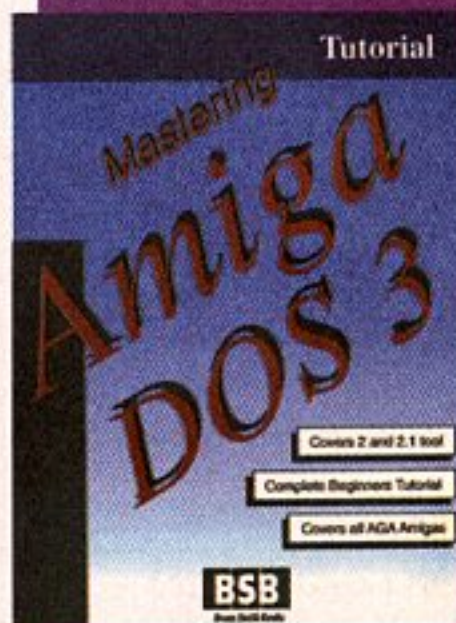


Ganz klar, die Bibel auf diesem Gebiet sind die **Amiga Joker Hits** (Sybex, 39,80 DM, ca. 190 Seiten) mit bunt bebilderten und kompetenten Besprechungen zu 50 Klassikern aller Genres. Wer daneben noch andere Götter (plus Tips und Komplettlösungen) braucht, kann ja einen Blick auf **Das Amiga Spielebuch** (Sybex, 29,80 DM, ca. 260 Seiten) des Schreiber-Gespans Babel/Woytal werfen. Speziell für Abenteurer hat Rainer Babel unter dem Titel **Adventures** (Markt & Technik, 24,80 DM, ca. 220 Seiten) einen historischen Abriß verfaßt, der zudem Portraits bekannter Softwarehäuser sowie Komplettlösungen einschlägiger Highlights enthält. Quasi dasselbe in taktisch versuchter das Team Schmitz/Schmidt mit **Die Strategie Spiele-Power** (Markt & Technik, 24,80 DM, ca. 260 Seiten); neben dem

Werdegang des Genres entdeckt man darin auch grundlegende Algorithmen und Kurzbesprechungen plus Tips zu aktuellen Games wie „UFO“, „All New World of Lemmings“ oder „Theme Park“. Apropos Tips: Praktisch jedes anspruchsvollere Spiel wird mit einem Lösungsbuch gewürdigt, exemplarisch sei hier nur Thomas Springers **Sim City 2000 Spiel-Power** (Markt & Technik, 19,80 DM, ca. 120 Seiten) genannt, ein hübsch aufgemachter Wegweiser durch die tolle Städtebausimulation von Maxis.



Zur Abrundung noch zwei Hinweise für Heimwerker: Niki Labers **Amiga Spiele selber programmieren** (Gabriele Lechner, 69,- DM, ca. 210



Seiten) vermittelt grundlegende Infos zu Scrolling, Sprites und sonstigen Spezialeffekten in Assembler. Der Fortgeschrittene wird bei den Autoren Bertelson und Rasch und ihrem **PC Underground** (Data Becker, 59,- DM, ca. 670 Seiten) fündig – die Schwarte richtet sich zwar an die Intel-Gemeinde, doch ein erfahrener Amiga-Coder kann die meist in Pascal geschriebenen Bob-, Copper- oder Textur-Routinen locker für seine „Freundin“ umsetzen.

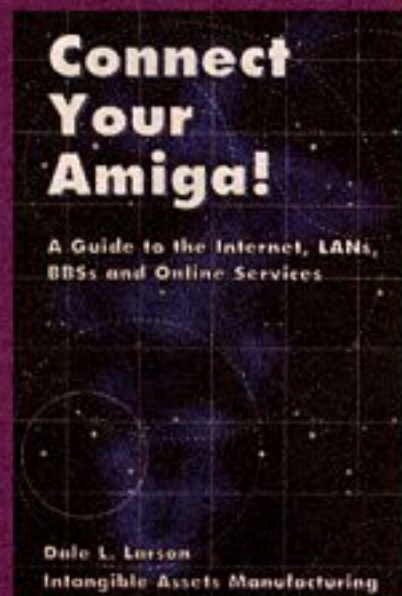
SELFMADE, SOUNDS & SONSTIGES



Genau richtig für Leute mit Lötzinn im Blut ist Singer/Streidls **Amiga Reparatur- und Hardware-Tips** (Gabriele Lechner, 69,- DM, ca. 230 Seiten). Es ermöglicht das Aufspüren und Beseitigen von Hardware-Defekten, entsprechende Elektronik- und Löt-Grundkenntnisse werden vorausgesetzt. Wesentlich softer geht es bei Frank Gärtners **PD Praxis II** (Media, 29,90 DM, ca. 290 Seiten) zu, wo fast alle aktuellen PD-Tools vorgestellt werden – ein paar der besten liegen sogar auf Disk bei. Engagierte Notenquäler wiederum finden in dem 1988 erschienenen Hardcover-Band **Das Musikbuch** (Data Becker, 49,- DM, ca. 380 Seiten) etliche Bauanleitungen und Schaltpläne zu MIDI-Interfaces oder Soundsampler. Bloß die vom Team Hahn/Spanik/Tai so unterhaltsam formulierten Wegweiser durch „Sonix“, „Audiomaster“ und „Dynamic Drums“ sind eher nutzlos, da inzwischen hoffnungslos veraltet. Die Netzwerker



seien schließlich an Dale Larsons englischsprachiges **Connect your Amiga!** (IAM, 24,95 \$, ca. 250 Seiten) verwiesen, wo ausführliche Infos zum



Internet und der einschlägigen Hard- und Software warten.

ROMANE & CARTOONS

Als gelungene Beispiele für den Roman zum Spiel können wir die Reihe **Wing Commander – Die Befreier** (Bastei/Lübbe, je 8,90 DM, ca. 250 Seiten, diverse Autoren) und Stefan



Piaseckis „Battle Isle“-Ableger **Eine Welt im Aufbruch** (Bastei/Lübbe, 12,90 DM, ca. 320 Seiten) empfehlen. Weniger literarisch, doch überaus spannend ist David Sheffs Dokumentation **Nintendo – Game Boy** (Goldmann, 44,- DM, ca. 540 Seiten), wo der Aufstieg eines kleinen Spielkartenherstellers zum weltgrößten Videospiel-Unternehmen beschrieben wird – auch Commodore und das gute alte „Tetris“ waren dabei nämlich nicht ganz unwichtig. Last not least unser Tip für den nächsten Geburtstag im Freundeskreis: Karl Bihlmeiers Comic-Abenteuer **Hermann der User & Co.** (Sybex, 24,80 DM, ca. 160 Seiten) zeigen den Digi-Alltag in aller humoristischen Schärfe! (rl)



INFO & BEZUG

Bruce Smith Books, Tel.: 0044/923 89 43 55
Hippo Books, Tel.: 089/863 43 42
Hirsch & Wolf, Tel.: 02631/839 90
Media Verlag, Tel.: 08387/80 52
Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78
AMOS/Software Society, Tel.: 0751/678 06
Verlag Gabriele Lechner, Tel.: 089/834 05 91

TABELLE
.....SIEHE NÄCHSTE SEITE

Titel, Autor	Inhalt	Umfang	Verlag	Preis
AMIGA-HANDLING				
Das große Amiga Buch, Andreas Polk	Arbeiten mit Shell, Workbench u. Standardprogrammen	ca. 1010 Seiten	Data Becker	39,80 DM
Das endgültige Amiga 500 Handbuch, Andreas Polk	s. „Das große Amiga Buch“; inkl. Pascal-Kurs	ca. 1140 Seiten	Data Becker	39,80 DM
Das große Amiga 2000 Buch, Rügheimer/Spanik	s. „Das große Amiga Buch“	ca. 740 Seiten	Data Becker	59,— DM
Amiga DOS 2.0/3.0, Anton Mückl	Handbuch zu Shell/Workbench 3.0	ca. 550 Seiten	Media	39,90 DM
Mastering Amiga DOS 3 – Tutorial, Smiddy/Smith	Shell/Workbench 3.0 für englischsprachige Einsteiger	ca. 380 Seiten	Bruce Smith Books	21,95 £

PROGRAMMIEREN				
AMOS Buch, H. Tauber	Einführung in AMOS, mit Disk	310 Seiten	Media	49,— DM
Game Maker's Manual, S. Hill	Spiele programmieren mit AMOS, englisch	ca. 390 Seiten	Sigma	19,95 £
Mastering Amiga AMOS, P. South	Komplettabhandlung aller AMOS-Dialekte, englisch	ca. 350 Seiten	Bruce Smith Books	19,95 £
Das große C Buch, Bleek/Jeenrich/Schulz	Umgang mit C und dem Aztec-Compiler	ca. 680 Seiten	Data Becker	69,— DM
Amiga Assembler Praxis, Niki Laber	Einführung in Assembler mit teils veralteten Inhalten	ca. 360 Seiten	Gabriele Lechner	79,— DM
Amiga Maschinensprache, Stefan Ditttrich	s. Amiga Assembler Praxis	ca. 290 Seiten	Data Becker	49,— DM
Amiga Guru Book, Ralph Babel	Fortgeschrittene Programmierung des Amiga-OS in allen Details	ca. 730 Seiten	Ralph Babel	79,— DM
Amiga Profi Know-How, Kuhnert/Maelger/Schemme	Fortgeschrittenes Allroundwerk zum Thema OS 2.0, ECS-Chipsatz und AREXX	ca. 1020 Seiten	Data Becker	79,— DM
Amiga Intern	Programmierung von Hardware und OS 1.3	ca. 1100 Seiten	Data Becker	98,— DM

SELFMADE, SOUND UND SONSTIGES				
Amiga Reparatur- u. Hardware-Tips, Singer/Streidl	Hardware-Defekte entdecken und kurieren	ca. 230 Seiten	Gabriele Lechner	69,— DM
PD Praxis II, Frank Gärtner	Überblick über PD-Tools und Games; mit Disk	ca. 290 Seiten	Media	29,90 DM
Das Musikbuch, Hahn/Spanik/Tai	Grundlegende Akustik-Theorien und deren digitale Umsetzung	ca. 380 Seiten	Data Becker	49,— DM
Connect your Amiga!, Dale Larson	Internet und Netzwerk am Amiga	ca. 250 Seiten	IAM	24,95 \$

PROGRAMM-FÜHRER				
Final Writer Praxisbuch, Thomas Theuerkorn	Bedienung, Tricks und Kniffe zu Final Writer	ca. 250 Seiten	Media	49,90 DM
Deluxe Grafik mit dem Amiga, Markus Breuer	Nachschlagewerk zum Thema DPaint und DVideo	ca. 370 Seiten	Markt & Technik	49,— DM
Das große Deluxe Paint IV Buch, Langlotz/Terowski/Vignjevic	Malen mit den erweiterten Features von DPaint IV	ca. 390 Seiten	Data Becker	39,— DM
DPaint V – Crashkurs Animation	Was ist neu am brandaktuellen DPaint V; drei Disks	ca. 200 Seiten	Hippo	69,— DM
Praxisbuch zu Reflections, Stefan Kern	Bedienung des Raytracers für Einsteiger und Fortgeschrittene; mit Disk	ca. 360 Seiten	Media	49,— DM
Morph Plus – Spezialeffekte, Walter Friedhuber	Workshop zum Morph-Progi, mit Disks	ca. 270 Seiten;	Hippo	69,— DM
Faszination Amiga und Video, Hartwig Tauber	Überblick zum Thema Soft- und Hardware zur Videobearbeitung; mit Disk	ca. 615 Seiten	Gabriele Lechner,	79,— DM
Die besten Amiga Utilities, Andreas Polk	Überblick und Bedienung älterer Amiga-Tools	ca. 400 Seiten	Data Becker	39,— DM

SPIELE-FÜHRER				
Amiga Joker Hits, Joker Redaktion	Tests von 50 Spielen aller Genres, A1200-Kompatibilitätsliste	ca. 190 Seiten	Sybox	39,80 DM
Das Amiga Spielebuch, Babel/Woytal	Tests & Tips zu 50 älteren Spielen	ca. 260 Seiten	Sybox	29,80 DM
Adventures, Rainer Babel	Genreportrait, Klassiker-Komplettlösungen	ca. 220 Seiten	Markt & Technik	24,80 DM
Die Strategie Spiele-Power, Schmitz/Schmidt	Genreportrait, Algorithmen, Besprechung & Tips aktueller Strategicals	ca. 260 Seiten	Markt & Technik	24,80 DM
Sim City 2000 Spiel-Power, Thomas Springer	Lösungstips	ca. 120 Seiten	Markt & Technik	19,80 DM
Amiga Spiele selber programmieren, Niki Laber	Game-Coding in Assembler für Einsteiger; mit Disk	ca. 210 Seiten	Gabriele Lechner	69,— DM
PC Underground, Bertelson/Rasch	PC-Demos selbstgemacht, grundlegende Code-Prinzipien sind am Amiga nutzbar; mit CD	ca. 670 Seiten	Data Becker	59,— DM

ROMANE & CARTOONS				
Wing Commander-Serie	Verschiedene SF-Romane zum Spiel	unterschiedl.	Bastei/Lübbe	8,90 DM
Eine Welt im Aufbruch, Stefan Piasecki	SF-Roman zu „Battle Isle“	ca. 320 Seiten	Bastei/Lübbe	12,90 DM
Nintendo – Game Boy, David Sheff	Der Aufstieg des Videospiel-Giganten Nintendo spannend dokumentiert	ca. 540 Seiten	Goldmann	44,— DM
Hermann der User & Co., Karl Bihlmeier	Ein Computerfreak als Comic-Held	ca. 160 Seiten	Sybox	24,80 DM

THE INTERACTIVE MOVIE CREATOR

Film ab!

USER
ELIB

Interaktive Filme à la „Rebel Assault“ oder „Wing Commander III“ gibt's nur am PC? Das dürfte sich bald ändern, denn jetzt gibt's am Amiga ein Programm, mit dem man so was selber machen kann!

DAS SPIEL ZUM FILM

Mit dem Creator wird die individuelle Filmversoftung fast schon zum Kinderspiel: Einfach das entsprechende

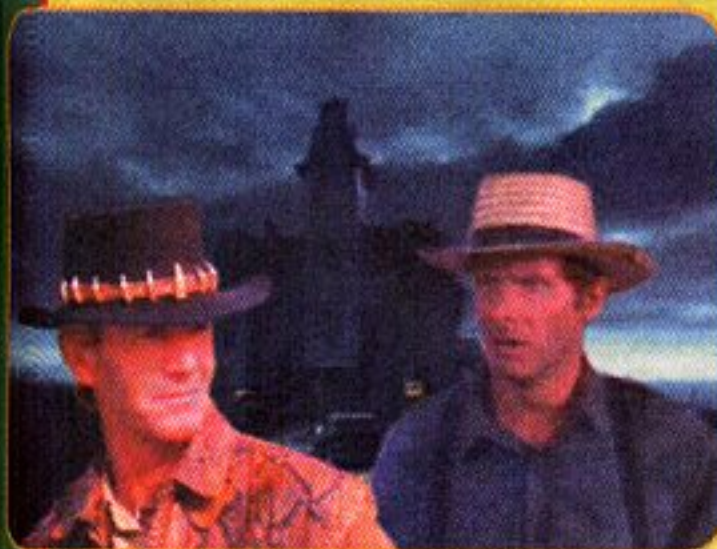


Ein Spiel-Film: Robot-Attacke auf den Joker Verlag

die Sache allerdings: Vorläufig sind nur Ballerspiele möglich, da der Creator die eingelesenen Vorlagen automatisch mit seiner Datenbank aus Raketen, Raumschiffen etc. kombiniert und so selbstständig den Spielablauf festlegt. Der User kann aber bestimmte Szenen als Zwischensequenzen markieren und auch mit eigenen Texten unterlegen.

DER FILM ZUM SPIEL

Aber auch der umgekehrte Weg ist möglich: Indem in einem Menü die Punkte „Bewegung“, „Kameraperspektive“ und „Dialog“ abgehakt werden, kann man aus jedem Spiel einen eigenen Mini-Film machen! Hierzu müssen ebenfalls zuvor einige Filmszenen eingelesen sein, die dann vom Programm mit den Daten des Spiels unter Berücksichtigung der User-Angaben und nach dem Zufallsprinzip kombiniert werden. Im Ergebnis ist dann zwar keine Interaktion möglich, doch kommen so die tollsten Kurzfilme zustande – stellt Euch nur mal vor, wie beispielsweise die Kombination eines „Miss Marple“-Streifens mit den Programmroutinen von „Rise of the Robots“ aussieht...



Ein Film-Spiel: Harrison Ford und Paul Hogan sorgen im Haus der Addams Family für Action

Kabel aus der Packung holen, damit den Videorecorder und den Amiga über die SCSI-Schnittstelle einer Turbokarte verbinden, und schon können erst mal die gewünschten Szenen eingelesen werden. Nun legt man über das Editor-Menü die Sprites aus dem Wunschfilm fest, z.B. läßt sich der jeweilige Hauptdarsteller sehr komfortabel „ausschneiden“ – man muß lediglich solche Szenen digitalisiert haben, wo er aus fünf verschiedenen Perspektiven zu sehen ist. Das klappt ebenso gut mit Fahrzeugen usw., so oder so übernimmt die Software dann die Animation im Rotoscoping-Verfahren. Einen Haken hat

DAS FAZIT

So innovativ dieses Tool auch sein mag, der Nutzwert ist eher beschränkt. Denn erstens lassen sich brauchbare Ergebnisse trotz Datenkompression erst mit der entsprechenden Hardware (am besten ein 4000er mit 16 MB RAM und einer Gigabyte-Festplatte!) erzielen, zweitens sind die Eingriffsmöglichkeiten für den Digi-Regisseur doch arg dünn, und drittens erfordert die Rechtslage stets hohe Lizenzkosten für die Verwendung der Spiel- bzw. Filmoriginale. Und so ist es wohl nur ein Werbegag, daß angeblich Ottos „Edgar Wallace“-Schnipsel aus dem Privatfernsehen mit diesem Tool entstanden sind. Eine Mordsgaudi ist der Interactive Movie Creator freilich allemal – wenn auch nicht ganz billig! (mash)



Das Original: Rebel Assault



Die Individual-Kopie: Assault Rebels

THE INTERACTIVE MOVIE CREATOR

Innovatives Video-Tool für Film/Spiel-Kombinationen.

Preis: 799,- DM

Hersteller: Industrial Lies & Magic
Logic Lane 7
Salt Fake City

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Addiction	2/95	Compilation	miserabel	Der Trainer Italia	12/94	Sport	69%	Lofthaus Super Soccer	12/94	Sport	74%	Skeleton Crew	3/95	Action	75%
Air Force Commander	11/93	Strategie	37%	D/Generation für CD32	12/93	Geschicklichkeit	77%	Lotus Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%	Skidmarks	2/94	Sport	80%
Aladdin	12/94	Geschicklichkeit	86%	Die Karawane der 7. Dynastie	4/94	Abenteuer	51%	Mad TV	1/92	Simulation	85%	Skywalker	3/95	Simulation	48%
Alfred Chicken	11/93	Geschicklichkeit	72%	Die Siedler	12/93	Simulation	91%	Magio Boy	12/93	Geschicklichkeit	65%	Sleepwalker für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Alfred Chicken für A1200	2/94	Geschicklichkeit	72%	Diggers für CD32	12/93	Verschiedenes	70%	Manchester United	5/94	Sport	70%	Soccernation	10/94	Compilation	gut
Alfred Chicken für CD32	2/94	Geschicklichkeit	76%	Diggers für A1200	12/93	Verschiedenes	70%	P.L. Champions	3/95	Geschicklichkeit	66%	Soccer Kid	10/93	Geschicklichkeit	85%
Allen Breed II	12/93	Action	72%	Dinosaur Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54%	Marbleous	3/95	Geschicklichkeit	66%	Soccer Kid CD	11/94	Geschicklichkeit	85%
Allen Breed Spec. Ed.	1/94	Action	73%	Disposable Hero	1/94	Action	81%	Mario Is Missing!	4/94	Verschiedenes	52%	Soccer Kid für A1200	1/94	Geschicklichkeit	85%
& Quack (CD)	5/94	Action	73%	Disposable Hero (CD)	5/94	Action	85%	Marvin's Marvellous Adventure	1/95	Action	75%	Soccer Star World Cup Edition	10/94	Sport	9%
Allen Breed: Tower Assault CD	2/95	Action	79%	Ditwell in Space	3/94	Action	34%	Marvin's Marvellous Adventure CD	12/94	Action	75%	Software Manager	2/94	Simulation	86%
All New Worlds of Lemmings	2/95	Strategie	81%	Do Light	11/93	Simulation	79%	Mean Arenas für CD32	2/94	Geschicklichkeit	69%	Solius	11/93	Geschicklichkeit	58%
Ambermoon	11/93	Abenteuer	83%	Dunk	11/93	Action	70%	Megahits 3CD	2/95	Compilation	gut	Space Hulk	11/93	Brettspielumsetzung	44%
Anstoss für A1200	12/93	Sport	91%	Dunk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%	Mega Motion	2/94	Strategie	62%	Spaceward Hol	7/94	Strategie	61%
Anstoss World Cup Edition	9/94	Sport	89%	Drauf	1/94	Geschicklichkeit	69%	Metal Law	12/93	Action	68%	Special Edition	2/94	Compilation	super
Apocalypse	5/94	Action	85%	Doppelpass	2/95	Compilation	super	Microcosm für CD32	3/94	Action	66%	Standart	1/94	Action	80%
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	83%	Drauf	7/94	Action	56%	Micro Machines	10/93	Sport	81%	Starlord	9/94	Simulation	78%
Archie CD	12/94	Sport	64%	Dragonair	2/95	Abenteuer	59%	Missiles over Xarion	3/94	Action	62%	Star Trek 25th Anniversary	2/94	Abenteuer	60%
Archie Pool für A500	3/94	Simulation	60%	Dreamland	2/94	Compilation	gut	Moon City	4/94	Strategie	45%	Steel Business	11/94	Simulation	31%
Archie Pool für A1200	3/94	Simulation	62%	Dreamweb	3/95	Abenteuer	83%	Morph für A1200	12/93	Geschicklichkeit	76%	Stern Siedler	10/94	Strategie	69%
Armour Geddon II	5/94	Simulation	44%	Dynastie für A1200	12/93	Simulation	64%	Morph für CD32	12/93	Geschicklichkeit	68%	Stratagem	1/94	Strategie	46%
Arnie 2	11/93	Action	38%	Eggmanator	3/94	Action	10%	Mortal Kombat	1/94	Sport	79%	Stratagem für A1200	1/94	Strategie	55%
Arya Vain	10/94	Action	44%	Elfmario	4/94	Action	85%	Mortal Kombat II	1/95	Sport	91%	Striker (CD)	7/94	Sport	45%
Assassin Special Edition	2/94	Action	85%	Elite 2 - Frontier	12/93	Simulation	91%	Mr. Blobby	2/95	Geschicklichkeit	39%	St. Thomas	12/94	Simulation	55%
Aufschwung Ost	1/94	Strategie	79%	Elite II-Frontier (CD)	5/94	Simulation	86%	Mr. Nutz	1/94	Geschicklichkeit	85%	S.U.B. für A500	3/94	Simulation	76%
Banana A1200	9/94	Action	83%	Elysium	10/93	Strategie	89%	Myth CD	9/94	Abenteuer	48%	S.U.B. für A1200	3/94	Simulation	79%
Banana CD	10/94	Action	83%	Embryo	11/94	Action	38%	Naughty Ones	3/94	Action	70%	Suburban Commando	1/94	Action	21%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%	Emerald Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%	Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%	Subwar 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%	Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%	Nick Faldo's Champ. f. CD32	4/94	Sport	80%	Subwar 2050 CD	2/95	Simulation	85%
Battlechess CD	9/94	Strategie	68%	Excellent Games	2/94	Compilation	super	Nigel Mansell's W.C. für CD32	1/94	Sport	70%	Summer Camp	2/94	Geschicklichkeit	31%
Battlefields	9/94	Action	22%	Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%	Nippon Sales Inc.	10/93	Abenteuer	56%	Summer Olympics für CD32	4/94	Sport	69%
Battlefields CD	9/94	Action	19%	FI	1/94	Sport	68%	Now that's what I call Games 1	2/94	Compilation	mitte	Superfrog CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
Beastlord	12/93	Abenteuer	56%	F-117 A Stealth Fighter 2.0	12/93	Simulation	86%	Now that's what I call Games 2	2/94	Compilation	mitte	Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%	F17 Challenge	10/93	Sport	57%	Oldtimer	3/95	Simulation	78%	Super Putty für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%
Beneath a Steel Sky	3/94	Abenteuer	87%	Fantastic Dizzy	2/94	Geschicklichkeit	62%	Oldtimer AGA	3/95	Simulation	81%	Super Sports Challenge	10/93	Sport	44%
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%	Fateen	2/94	Geschicklichkeit	63%	One Step Beyond	10/93	Strategie	69%	Super Standard	12/94	Action	75%
Berliner Spielkarte CD	2/95	Compilation	mittel	Fatman für A1200	3/94	Action	60%	Oscar	10/93	Geschicklichkeit	78%	Super Standard CD	1/95	Action	83%
Big Four	10/94	Compilation	mittelBig	Fields of Glory	12/94	Strategie	56%	Oscar für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%	Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Big Sea	4/94	Simulation	65%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%	T2 - The Arcade Game	1/94	Action	65%
Bling!	2/95	Simulation	86%	Fifa International Soccer	12/94	Sport	85%	Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%	Team 17 Collection Vol. 1	10/94	Compilation	super
Blaster	10/93	Action	57%	Fireforce für CD32	3/94	Action	27%	Overdrive	11/93	Sport	73%	Theatre of Death	11/93	Strategie	60%
Blab	10/93	Geschicklichkeit	57%	Formule 1 Grand Prix	1/92	Simulation	85%	Overkill	11/93	Action	66%	The Blues and the Gray	3/94	Strategie	19%
Bloodnet AGA	2/95	Abenteuer	75%	For President	5/94	Simulation	19%	Overkill für CD32	12/93	Action	72%	The Blues Brothers Jukebox Act.	4/94	Geschicklichkeit	71%
Bob's Bad Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Fury of the Furies	2/94	Strategie	71%	Overlord	2/95	Simulation	58%	The Box	2/95	Compilation	gut
Body Blows Galactic	12/93	Sport	80%	Fury of the Furies (CD)	7/94	Strategie	71%	Penhouse Hot Number	2/94	Strategie	21%	The Chaos Engine (CD)	5/94	Action	83%
Body Blows Galactic für A1200	12/93	Sport	84%	Football Total!	11/94	Sport	83%	Penhouse Hot Numbers	2/94	Strategie	30%	The Chaos Engine für A1200	1/94	Action	85%
Brian The Lion	4/94	Geschicklichkeit	76%	Gear Works	10/93	Strategie	52%	Deluxe f. A1200	2/94	Strategie	30%	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Brian the Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%	Genesis	1/94	Simulation	76%	Deluxe f. A1200	2/94	Strategie	30%	The Complete U.M.S.	3/94	Strategie	70%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%	Gigantic Games CD	2/95	Compilation	gut	Perihelion	3/94	Abenteuer	72%	The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
Brer Rabbit and the Wonderful	5/94	Sport	72%	Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%	PGA European Tour	2/95	Sport	83%	The Last Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
Brutal Football (CD)	5/94	Sport	72%	Globule	1/94	Geschicklichkeit	72%	PGA European Tour AGA	2/95	Sport	83%	The Legacy of Sorail	4/94	Abenteuer	72%
Bubba'n'Six	2/94	Geschicklichkeit	78%	Goblins 3	1/94	Abenteuer	74%	PGA European Tour CD	1/95	Sport	85%	The Legacy of Sorail CD	10/94	Abenteuer	72%
Bubba'n'Six (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%	Grandiose Classics	2/94	Compilation	mittel	Pinball Fantasies für CD32	12/93	Simulation	83%	The Lords of Power	2/94	Compilation	super
Bubble & Squeak CD	11/94	Geschicklichkeit	87%	Guardian AGA	2/95	Action	68%	Pinball Fantasies für A1200	1/94	Simulation	84%	The Manager	2/94	Compilation	gut
Bubble & Squeak	1/95	Geschickl.	85%/87%	Guardian CD	11/94	Action	77%	Pinball Illusions	12/94	Simulation	87%	The Misadventures of Fink CD	12/94	Geschicklichkeit	82%
Bump'n'Run	10/94	Sport	60%	Gunship 2000 für A1200	4/94	Simulation	85%	Pinia	11/94	Geschicklichkeit	70%	Theme Park	11/94	Simulation	77%
Bump'n'Run CD	2/95	Sport	60%	Gunship 2000 CD	9/94	Simulation	85%	Pirates Gold für CD32	2/94	Abenteuer	85%	Theme Park	2/95	Simulation	69%
Bundesliga Manager Hatrick	9/94	Sport	91%	Horse Die Expedition	10/94	Simulation	70%	Pizza Connection	2/94	Simulation	88%	The Ryder Cup	3/94	Sport	57%
Burning Rubber	2/94	Sport	73%	Heimball 2	7/94	Abenteuer	73%	Poker Nights Teresa Personality	9/94	Strategie	36%	The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Burntime	10/93	Abenteuer	86%	Heimball 2: The Hall of Worlds CD	9/94	Abenteuer	75%	Power Drive	3/95	Sport	58%	The Seven Gates of Jambala	3/94	Action	42%
Burntime für A1200	1/94	Abenteuer	86%	Hired Guns	11/93	Abenteuer	72%	Power Games CD	2/95	Compilation	sehr gut	The Ultimate Software Manager	2/94	Simulation	17%
Campaign II	1/94	Simulation	67%	Hits for Six VI	10/94	Compilation	mittel	Premier Division	1/94	Sport	17%	Thomas's Big Race	12/93	Sport	36%
Cannonfodder	12/93	Strategie	85%	Hits for Six VII	10/94	Compilation	gut	Premier Manager 2	11/93	Sport	65%	Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Cannonfodder CD	11/94	Strategie	83%	Hits for Six VIII	10/94	Compilation	gut	Premier Manager 3	1/95	Sport	66%	Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Cannonfodder 2	1/95	Strategie	73%	Huckleberry Hound	12/93	Geschicklichkeit	22%	Encounter für CD32	3/94	Verschiedenes	37%	Top Gear 2 CD	12/94	Sport	75%
Casles II für CD32	2/94	Strategie	62%	Humans (CD)	7/94	Strategie	78%	Prime Mover	11/93	Sport	41%	Tornado	2/94	Simulation	76%
Center Court Tennis	1/95	Sport	48%	Hyperion	2/94	Action	52%	Project X & F 17 Challenge (CD)	5/94	Action	69%	Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Chambers of Shaolin für CD32	3/94	Sport	42%	Imagens	5/94	Strategie	48%	Pugger	3/94	Action	82%	Total Carnage für A1200	5/94	Action	61%
Championship Manager Italia	2/94	Sport	28%	Imagens	5/94	Strategie	62%	Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%	Total Carnage (CD)	7/94	Action	54%
Christoph Columbus	2/94	Simulation	80%	Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%	Quak	11/93	Geschicklichkeit	77%	Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschicklichkeit	77%	Impossible Mission 2025 CD	9/95	Geschicklichkeit	65%	Real Genius	5/94	Strategie	28%	Triple Action VI	10/94	Compilation	schwach
Chuck Rock II Son of Chuck CD	10/94	Geschicklichkeit	80%	Innocent until Caught	3/94	Abenteuer	72%	Reunion	3/94	Simulation	85%	Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%	International Karate für CD32	4/94	Sport	70%	Rise of the Robots	12/94	Action	91%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Classic Collections Adventure	2/95	Compilation	super	Int. Open Golf Champ.	10/93	Sport	39%	Rise of the Robots CD	2/95	Action	87%	Trivial Pursuit für CD32	4/94	Verschiedenes	68%
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%	Ishtar 2 für A1200	12/93	Abenteuer	79%	Roadkill CD	3/95	Sport	82%	Troika für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Oyston	10/93	Action	19%	Ishtar 3	10/94	Abenteuer	69%	Robinsons Requiem A500	11/94	Abenteuer	72%	Tubular Worlds	9/94	Action	64%
Combat Classics 2	2/94	Compilation	super	Jack the Ripper	10/93	Verschiedenes	71%	Robinsons Requiem AGA	11/94	Abenteuer	78%	Turning Points	10/94	Compilation	nies
Combat Classics 3	2/95	Compilation	gut	J. Pond 2 Roboood f. CD 32	10/93	Geschicklichkeit	78%	Rüsselstein AGA	10/94	Simulation	81%	Turrican II	10/93	Action	88%
Cool Spot	2/94	Geschicklichkeit	81%	J. Pond 3 Op. Starfish für A1200/5/94	10/94	Geschicklichkeit	75%	Rüsselstein Standard	10/94	Simulation	80%	Twilight 2000 für A1200	4/94	Simulation	70%
Corien	10/94	Compilation	schwach	James Pond 3 Op. Starfish CD	9/94	Geschicklichkeit	77%	Ruff'n'Tumble	11/94	Action	91%	Ufo-Enemy Unknown A1200	11/94	Strategie	72%
Comic Spacehead	1/94	Verschiedenes	45%	Jet Strike	1/94	Action	19%	Rules of Engagement	12/93	Strategie	58%	Ultimate Body Blows CD	9/94	Action	84%
Crazy Sports Football	12/93	Sport	71%	Jetstrike CD	1/95	Simulation	22%	Sabre Team CD	9/94	Strategie	53%	Universe	10/94	Abenteuer	80%
Cross Check	1/95	Sport	50%	John Barnes Eur. Footb. I. CD32	1/94	Sport	51%	Second Samurai	2/94	Action	73%	Universe CD	11/94	Abenteuer	80%
Crystal Dragon	11/94	Abenteuer	64%	Jungle Strike	1/95	Simulation	85%	Second Samurai für A1200	4/94	Action	71%	Uridium	10/93	Action	86%
Cyberpunk	12/93	Action	44%	Jungle Strike CD	3/95	Simulation	87%	Seek & Destroy	2/94	Action	69%	Valhalla & The Lord of Infinity	9/94	Abenteuer	68%
Dangerous Streets	4/94	Action	32%	Jurassic Park für A1200	1/94	Action	65%	Seek & Destroy für CD32	3/94	Action	74%	Vital Light	10/94		

SOFTWARE · HARDWARE · PD-SERVICE

20.000 Amiga-PD-Disks

2.000 Sonder-PD-Disks

500 Amiga-Werbespiele und Demos!!!

Jede 3,5" Amiga-PD-Disk	ab 1,20 DM
Jede 3,5" Sonder-PD-Disk	nur 1,90 DM
Jede 3,5" Werbespiel-Disk	nur 2,50 DM
Jede 3,5" Demodiskette	nur 2,90 DM

WERBESPIELE: Erbe I+II, Karamalz Cup, Sorry-Game, Europaspiele, Punicas Oase, Dr. Who, Elefanten, LBS Victor Looms, Calippo, Knox, Telekom I+II, Helicopter Mission, Bili II, Snack-Zone, Energie-Manager, Renault Twingo, McDonald, Pepsi Cola, Backstage, Nesquick.

DEMOS: Der Clou, Burntime, Lionheart, Zool, Robocop 3, Kolumbus, Matthäus, F 117 A, Lotus 3, Jonathan, Desert Strike, Syndicate, Patrizier, Lemmings I+II, Turian I+II, Hexuma, KGB, Flashback, Walker, Theme Park, Street Fighter 2, Bundesl. Man. Prof., Wing Commander, Goblins 2.

SONDER-PDs: Bundesliga, Fußball-Manager, Football, Eishockey, Tennis, Tischtennis, Flipper, PC-Emulator, Kaiser II, Tiger Tanks, Neighbours, Star Trek, Wrestling, Olympiade, Glücksrad, U-Boot, Top Secret, Trucking, Börse, Senwolf, Poker, Skat, Atlantis, Skatibel, Risiko, Schach, Hanse, Spekulant, Werner, Battleforce, Popeye, Zeus, Raid, Air Ace, Total War, Rocky.

Fahrschule, Bundesliga-Manager, Apocalypse, Zombie, Power-Packer Prof. nur je 10,- DM!
Vokabeltrainer Englisch, Spanisch, Latein, Französisch, Italienisch nur je 15,- DM!

SUPER-INFOPAKET (Wert 30,- DM) nur 10,- DM

Amiga/PC/C64 INFO GRATIS! BLITZLIEFERUNG!

2 GRATISDEMOS/PDs nach Wahl bei Bestellung!

Versand: NW 10,- DM / Scheck 5,- DM / ZR 10,- DM / GL 10,- DM

S. Weiß

Mittelstr. 110a

53757 St. Augustin 3

24 Std. Tel. (Anrufb.) + Fax:
(0 22 41) 31 51 09

CALL
AND
PLAY

Versandtelefon:

02803 - 1359

02803 - 8530

02803 - 719

Fax:

02803 - 8161

Mo.-Fr. 9.30 - 18.30 Uhr

Versandanschrift: S. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel

Ladenlokale:

46483 Wesel - In der Dudelpassage - 0281 / 25922

47533 Kleve - Gasthausstr. 12 - 02821 / 14483

47608 Geldern - Innenstadt Glockengasse 13 - 02831 / 87904

61169 Friedberg - Marsch Computer - Kaiserstr. 53 / 06031 - 72050

44263 Dortmund Hörde - Fußgängerzone - Hörder Rathausstr.

Telefon 0231 - 432763

Ladenpreise variieren!!!!

BIING
für Amiga 500 oder 1200AGA
voll deutsche Version
A500 / HD und 2,5MB RAM
A1200 / HD und 3,0 MB RAM
voll deutsche Version
79,95

Oldtimer
für Amiga 500 oder 1200AGA
voll deutsch
67,95

Lord of Realms
für Amiga 500 oder 1200AGA
voll deutsch
59,95

Shadow Fighter
deutsche Anleitung
54,95

FIFA Soccer 49,95
deutsche Version
Sensible World of Soccer 59,95
deutsche Anleitung

Top Gear 2
Für Amiga 500 oder 1200 AGA
deutsche Anleitung
2 Spieler Option
49,95

Skeleton Crew 59,95
für Amiga 1200
deutsche Anleitung
Bloodnet 59,95
für Amiga 1200
deutsche Anleitung

Cross Check 39,95
Eishockey für Amiga
deutsche Anleitung
Bundesl. Manager 44,95
Hattr.-Supporter
deutsche Version

König der Löwen 59,95
für Amiga 1200
Aladin 59,95
für Amiga 1200
deutsche Anleitung

Pinball Illusions 59,95
für Amiga 1200
deutsche Anleitung
Zweitlaufwerk 99,95
für alle Amiga's
abschaltbar / durchg. Bus

Amiga Amiga Amiga Amiga 1200

7th Sword of Magic	DA	x59,95	Isahr 3	DV	59,95	Sierra Soccer	DV	47,95	Elfmania	DA	x42,95
Alienbreed 3 / Tower -			Jungle Strike	DA	54,95	Simon t. Sorcerer	DV	64,95	Hanse deluxe	DV	34,95
Assault	DA	39,95	Jurassic Park	DV	49,95	Simon t. Sorcerer 2	DV	x67,95	Heimdall 2	DV	59,95
Alien Olympics	DV	x54,95	Kingdom of -			Spaceward HO I	DV	67,95	Isahr 3	DV	59,95
Anstoss und Anstoss World -			Germany	DV	69,95	St. Thomas	DV	47,95	Jungle Strike	DA	59,95
Cup zusammen	DV	79,95	Kingpin/Bowling	DA	x29,95	Star Crusader	DA	x59,95	Jurassic Park	DV	49,95
ATR-All Terrain Race	DA	x49,95	Kings Quest 6	DV	59,95	Starlord	DV	67,95	Kick OFF 3	DV	47,95
Aufschwung Ost	DV	57,95	Lemmings 3	DA	x54,95	Theatre of Death	DA	x59,95	Lemmings 3	DA	54,95
Battle Team	DV	47,95	Lion King	DA	i.V.	Triple Fun enthält:	DV	69,95	Lord of Realms	DV	59,95
Bloodnet	DA	x59,95	Lolly Pop	DA	x59,95	o Die Siedler/DV			Mighty Max	DA	x59,95
Biing	DV	79,95	Lord of Realm	DV	59,95	o The Chaos Engine/DA			Mutant League -		
Bump'n Burn	DA	54,95	Lukas Arts Adventure -			o Terminator 2 Arcade/DA			Hockey	DA	i.V.
Bundesl. Manag. Hattr.	DV	74,95	enthält:	DV	79,95	Theme Park	DV	54,95	Naughty Ones	DA	44,95
Bundl. Manag. Supp.	DV	44,95	o Indiana Jones 3			Top Gear 2	DA	49,95	Oldtimer	DV	67,95
Chr. Kolumbus	DV	74,95	o Loom			U.F.O.	DV	x69,95	Out to Lunch	DA	47,95
Crosscheck	DV	39,95	o Maniac Mansion			Universe	DV	59,95	Overkill	DA	44,95
Dawn Patrol	DV	x69,95	o Monkey Island I			Vital Light	DA	x59,95	Pinball Fantasies	DA	49,95
Der Clou	DV	64,95	o Zack Mc Kracken			World Cup Compilation -			Pinball Illusions	DA	59,95
Der Clou Data	DV	42,95	Lothar Mathäus	DA	24,95	enthält:	DV	49,95	PGA Europ. Tour	DA	59,95
Der Reeder	DV	i.V.	Lothar Mathäus 2	DV	69,95	o Goal			Reunion	DV	59,95
* Die BOX * Compilation -			Mad News	DV	x67,95	o Sensible Soccer			Rise o. t. Robots	DV	69,95
enthält:	DV	49,95	Mr. Nutz	DA	47,95	o Striker			Robinsons Requie.	DV	49,95
o Burntime			Oldtimer	DV	67,95	o Champ. Manager 94			Rüsselsheim	DV	59,95
o Dynatech			PGA Europ. Golf	DA	54,95	WWF 1	DA	19,95	S.U.B.	DV	x49,95
o Whales Voyage			Pinball Edition enthält -			WWF 2	DA	24,95	Sabre Team		i.V.
Die Siedler	DV	47,95	Fantasies u. Dreams	DA	59,95	Zeewolf	DA	69,95	Sim City 2000	DV	67,95
Dragonstone	DA	59,95	Pinkie	DA	x49,95	Zeppelin	DV	x67,95	Simon t. Sorcerer	DV	69,95
Dreamweb	DV	x67,95	Power Drive	DA	54,95	Zonked	DA	x44,95	Simon t. Sorcerer 2	DV	i.V.
Eishockey Manager	DV	69,95	Rise o. t. Robots	DV	69,95				Skitchin	DA	i.V.
Empire Soccer	DV	49,95	Ran Trainer	DV	x74,95				Star Trek	DV	64,95
Evasive Action	DV	x54,95	Reunion	DV	59,95	Aladdin	DA	59,95	Subwar 2050	DV	69,95
Eye of the Storm	DV	59,95	Rings o. Med. Gold	DV	67,95	Alienbreed 2	DA	49,95	Super Stardust	DA	54,95
F117 A Nighthawk	DA	34,95	Robins. Requiem	DV	59,95	Alienbreed 3 / Tower -			Theme Park	DV	59,95
Fields of Glory	DV	64,95	Ruff & Turnble	DA	47,95	Assault	DA	x49,95	Top Gear 2	DA	49,95
FIFA Soccer	DV	49,95	Rüsselsheim	DV	59,95	Anstoss und Anstoss World -			U.F.O.	DV	67,95
Flight of the -			S. U. B.	DV	x54,95	Cup zusammen:	DV	79,95			
Amazon Queen	DV	x74,95	Secound Samurai	DA	59,95	Anstoss World Cup	DV	49,95			
Formula One G.P.	DA	34,95	Sensible Golf	DA	x69,95	Banshee	DV	49,95			
Gunship 2000	DA	34,95	Sens. World o. Soccer	DV	59,95	Biing	DV	79,95			
Hattrick/Ikaron	DV	x69,95	Shadow Fighter	DA	54,95	Bloodnet	DA	59,95			
Hanse deluxe	DV	39,95	Sim Classics -			Bump'n Burn	DA	x59,95			
Heimdall 2	DV	62,95	enthält:	DV	67,95	Bundesl. Manag. Hattr.	DV	77,95			
History Line 14-18	DV	47,95	o Sim City/DA			Der Clou	DV	59,95			
Impossible Mission	DA	64,95	o Sim Ant/DV			Der Reeder	DV	i.V.			
Indiana Jones 4	DV	47,95	o Sim Life/DV 1,5 MB			Dreamweb	DV	67,95			

Zahlungsbedingungen:

Vorkasse 6,90 DM (Nur Eurocheck bis 400,-DM) pro Paket

Nachnahme 9,90 DM (Zustellgebühr incl.) 3,- DM Zahlkartengebühr pro Paket

Abkürzungen:

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch

X = bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt / i.V. Spiel in Vorbereitung

Preisliste kostenlos anfordern

Preise sind inklusive MwSt

Keine Händlerkonditionen

3x

Vollpreis-Spaß

für nur 19,90 DM pro Spiel

Hunter

19,90 DM

Chambers of Shaolin

19,90 DM

Mercenary

19,90 DM

Bestellungen nur gegen Nachnahme oder Vorkasse (+ 5,- DM Porto bzw. 10,- DM vom Ausland) bei:

MANFRED BERGLER
HARDWARE-SOFTWARE
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

Heute haben wir gleich zwei gute Nachrichten für Euch. Die gute zuerst? Okay: Bauchtrainer Borgmeier wechselt doch nicht zu Bayern München! Und jetzt die gute: Gegen Hofftschwer konnten wir auswärts immerhin ein 2:2-Unentschieden herauschinden!

Dieses Remis gegen einen Feind aus dem unteren Tabellendrittel scheint um so erfreulicher, als wir beschämt gestehen müssen, daß ein Sieg der Hoffer dem Spielverlauf angemessener gewesen wäre. Aber so ist das eben im Fußball – nur was im Sack ist, zählt! Und wer 'ne gute Abwehr im Sack hat, der zählt, äh, zählt bloß noch die halbe Miete. Die beiden Treffer erzielten übrigens Legionär Oskar und Legendär Joe, während Grafikär Regnet sich schon die zweite gelbe Karte der Saison hinter seine Leinwand stecken mußte.

Davon abgesehen hängen uns dank einer kräftigen Kreditrückzahlung jetzt bloß noch 100.000 Miese am Hals, dafür ist das Positivkonto freilich auf lumpige 10.000 Märker geschrumpft. Unser Einsatz-Quotient lag zuletzt bei 75 Prozent, doch muß das ja nicht so bleiben. Ja, vielleicht darf es gar nicht so bleiben, um im kommenden Heimspiel gegen Pleasurestoff einen Sieg einzufahren? Sagt Ihr es uns, zusammen mit den Antworten auf unsere sechs übrigen Fragen:

- 1) Mit wieviel Einsatz sollen wir den Stoffels Paroli bieten (0%, 25%, 50%, 75% oder 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Transferieren ist jetzt schwer, denn der Transfermarkt ist ganz leer!
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
- 6) Wie hoch soll der durchschnittliche Eintrittspreis sein (momentan 12,- DM)?
- 7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 400.000 Mark) oder abbezahlen?

Apropos Pleasurestoff: In kleinen Mengen wird das Zeug ja neuerdings nicht mehr bestraft (zumal hier in Grasbrunn), und wenn wir trotzdem darauf verzichten, dann in erster Linie deshalb, um beim Auszahlen Eurer Antwortpostkarten einen klaren Kopf zu behalten. Die Meinung der jeweiligen Mehrheit wird dann wie immer in unser Fußballmanager-Programm eingefüttert, und das sagt uns ganz objektiv in Form von veröffentlichungsfähigen Spielergebnissen, was Ihr diesmal falsch (oder richtig) gemacht habt. Eins geht allerdings so oder so in Ordnung, nämlich unsere traditionelle Verlosung, mit der wir Euch erbarmungslos zum Knobeln und

Schreiben zwingen! Diesmal stehen folgende Preise zur Verfügung:

- 1 x All Terrain Racing
- 3 x Joker-Jogger
- 3 x Joker-Shirt

Unabhängig von der Qualität seiner Vorschläge hat übrigens auch diesmal wieder jeder Einsender dieselben Chancen auf einen Gewinn in der Soccer-Tombola – sofern die folgenden Voraussetzungen erfüllt sind: Erstens verlangt die Post eine passende Briefmarke, zweitens will sie auch noch eine leserliche Anschrift (für die wir ein Stückchen weiter unten gesorgt haben). Und drittens ist uns Euer Absender zwar eigentlich wurscht, aber falls Ihr Wert darauf legt, im Fall eines Gewinnes Euren Preis auch zu erhalten, dann solltet Ihr ihn unbedingt leserlich aufmalen! Denn mal viel Glück.

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 2. Spieltag

Un. Hofftschwer	– FC JOKER	2:2
Battle Kumpans	– Berlin East/West	2:0
Amiga James	– Might & Matschig	2:2
1. FC Blähbein	– Bodo Tiltner	3:2
DSC Pleasurestoff	– Wurm. Wolfshreck	1:2
Austerwitz	– Hammerfoot	1:3
Softbär 2000	– Opafun	1:3
Bummico	– Raschmehr	2:0
Maniac Menschen	– Langohrer SK	2:0
Playpower	– Blue Beiß	2:2

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Hammerfoot	4:0	7:3
2) Bummico	4:0	4:1
3) Wurm. Wolfshreck	4:0	4:2
4) Might & Matschig	3:1	6:3
5) FC JOKER	3:1	5:4
6) Opafun	2:2	4:3
7) Blue Beiß	2:2	5:5
8) DSC Pleasurestoff	2:2	2:2
9) Langohrer SK	2:2	2:2
10) Raschmehr	2:2	2:2
11) Maniac Menschen	2:2	2:2
12) Austerwitz	2:2	3:4
13) 1. FC Blähbein	2:2	3:4
14) Battle Kumpans	2:2	3:4
15) Amiga James	1:3	4:5
16) Un. Hofftschwer	1:3	3:4
17) Playpower	1:3	4:6
18) Softbär 2000	1:3	4:6
19) Bodo Tiltner	0:4	2:4
20) Berlin East/West	0:4	1:4

KICKER CUP



DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	–	27	200.000
2) Wunderlich	Tor	28	28	150.000
3) Schlimmel	Abw	23	46	390.000
4) Joker	Abw	18	14	190.000
5) Nettelbeck	Abw	24	27	190.000
6) Freckmann	Abw	22	17	60.000
7) Stockbisler	Mit	11	28	250.000
8) Ponikwar	Mit	–	10	260.000
9) Regnet	Mit	17	36	220.000
10) Celal	Mit	15	31	280.000
11) Magenauer	Mit	–	29	250.000
12) M. Labiner	Mit	14	56	550.000
13) Dzierzynski	Ang	7	29	220.000
14) Stein	Ang	–	30	160.000
15) B. Labiner	Ang	3	32	240.000

Paarungen: 3. Spieltag

FC JOKER	– DSC Pleasurestoff
Might & Matschig	– Berlin East/West
Wurm. Wolfshreck	– 1. FC Blähbein
Bodo Tiltner	– Maniac Menschen
Opafun	– Playpower
Blue Beiß	– Austerwitz
Hammerfoot	– Battle Kumpans
Amiga James	– Un. Hofftschwer
Langohrer SK	– Bummico
Raschmehr	– Softbär 2000

Das Spielfeld

Gegner				
1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30
FC Joker				



DAS SONDERANGEBOT FÜR SAMMLER



50,- DM!

DER KOMPLETTE AMIGA JOKER JAHRGANG 93 PLUS SAMMELORDNER ZUM SUPER-SONDERPREIS VON

Bestelladresse: Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat!



Gegen
Gewerbenachweis
gratis!

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

HALBJAHRESABO
für nur
30,- DM

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insider für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-,USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,- DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,- DM)

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung:

Kontoinhaber:

Konto-Nr.:

Geldinstitut:

Bankleitzahl:

per Vorkasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei:

nach Rechnungserhalt durch:

Überweisung auf Postgirokonto:

Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



APRIL

FERNSEHEN

Ab April startet auf **3Sat** in der Sendereihe „Neues... die Computershow“ eine Sonderreihe namens „Computer für Kids“, die jeweils **samstags** um 10.30 Uhr ausgestrahlt wird. Hier erhält man jede Menge Basiswissen zu unseren Blechkumpen, also etwa die Antworten auf brennende Fragen wie „Woraus besteht ein Computer?“ oder „Wie kann sich ein Computer nur mit Hilfe des Prinzips Strom an/Strom aus ganze Bücher merken?“ Um die Lehrstunden etwas unterhaltsamer zu machen, mimt Christian Spanik einen mittellosen Autor mit erstaunlichen Mitbewohnern: Sprechende Taschen- und sonstige Tücher, Sofakissen, der Haushund und ein Jeanshemd namens Hanshorst versuchen die Geheimnisse der Rechenknechte zu enthüllen. Frei nach Hanshorsts zeitlosem Motto: „So sans, die Computa – umständlich, teuer und innen auch noch hohl...“



STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Täglich außer sonntags ist die Computer-Gameshow „X-Base“ im **ZDF** auch diesen Monat wieder um 15.15 Uhr zu sehen. Selbst wenn sich der Kampf um den Tagessieg unter den jüngeren Zuschauern nicht allzu großer Beliebtheit erfreut.

Eine kleine Nachlese zur „Ce-BIT“ ist am Sonntag, den **9. April** um 13.30 Uhr im **Bayerischen Fernsehen** zu

entdecken: Eckhardt Huber faßt die wichtigsten Neuheiten der diesjährigen Mega-Messe in Hannover noch einmal kurz zusammen.

Ebenfalls am **9. April**, aber erst um 18.00 Uhr, geht es wieder in der Computerecke „Top-DOS“ auf **MDR 3** rund. Es warten interessante Neuvorstellungen sowie allerlei Sachpreise auf aufmerksame Zuschauer.

Der „Computerclub“ mit Wolfgang Back trifft sich in diesem Monat am **23. April** um 10.15 Uhr im **WDR**.

In der Standardversion wird „Neues... die Computershow“ am Montag, dem **24. April** um 19.30 Uhr von **3Sat** gesendet und dann direkt am darauffolgenden Dienstag, den **25. April** um 13.45 Uhr wiederholt.

Die **ZDF**-Wirtschaftssendung **WISO** mit Günther Alt stellt am Donnerstag, den **27. April** um 21.15 Uhr praktische Software vor und gibt Computertips.

Und **sonntags** ist um 10.00 Uhr auf **Sat 1** wie gewohnt Spannung rund um die Welt der Spiele bei „Games World“ angesagt.

RUNDFUNK



Kein Aprilscherz, sondern eine Sondersendung der „ComputerCorner“ mit Andreas Vohwinkel wird am Samstag, dem **1. April** ab 11.00 Uhr auf der **Ruhrwelle Bochum** übertragen – und zwar live aus einem Flugzeug auf dem Weg von Rom nach Rio de Janeiro!

„Cyber Noon“ ist ein Hörspiel,

das im Cyberspace der Megalopole Turing Epsilon handelt. Um es zu empfangen, braucht man jedoch keinen VR-Datenanzug, sondern nur ein Radio, das man am Mittwoch, dem **12. April**, um 15.00 Uhr auf den **WDR Radio 5** einstellt.

Aus Spaß wird Ernst, wenn sich bei „VirX“ am Montag, den **24. April** um 15.00 Uhr auf **NDR 4** ein Computervirus selbständig macht. Grausiger Gedanke, was?

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN



Über Computer im Fernsehen und Fernsehen am Computer geht's (wie der Name schon sagt) in „Computer & Fernsehen“, einer neuen Folge des Digi-Magazins „Chippie“, das der **hr2** am Samstag, dem **1. April**, um 15.00 Uhr bringt.

„Bit für Bit“ wird am Montag, dem **3. April**, um 17.00 Uhr auf **Radio Euro** wieder mal ein aktuelles Computerthema aufgedrösel.

Andreas Vohwinkel meldet sich noch mal live mit der „ComputerCorner“, und zwar am Mittwoch, dem **5. April** von 11.00 bis 12.00 Uhr mit seinem Bericht aus Rio de Janeiro von der „Comdex“ (Succesu-Rio '95). Natürlich wieder auf der **Ruhrwelle Bochum**.

„Computer on-line – das aktuelle Magazin für Computer & Elektronik“ berichtet eine Woche später am Montag, den **10. April** um 15.05 Uhr auf **NDR 4** über die PC-Produktion im Acer-Werk.

Jeden Montag um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer“

von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

Ebenfalls immer **montags**, aber um 17.00 Uhr, kommen die Bits bei **Radio Hamburg** „Chipsfrisch“ über den Äther gedüst.

Bei **Radio Mainwelle** trifft man sich schon wieder **montags** um 17.40 Uhr in der „Computer-Ecke“.

Zweimal monatlich und natürlich **montags** ab 16.30 Uhr gibt es im Computermagazin „Fatal Digital“ auf **Bayern 2** im Jugendprogramm „Zündfunk“ neuen Zünd- und Gesprächsstoff für Computerfreaks.

Am, wie könnte es anders sein, Montag, dem **24. April**, warten auf **Radio B2** ganze zwei Stunden voller „Chips und Bits“.

Die neuen „Spiele-Hits des Nordens“ werden erstaunlicherweise am letzten **Mittwoch** jedes Monats um 19.00 Uhr in der wöchentlichen Sendereihe „Club on-line“ auf **NDR 2** vorgestellt. Diesen Monat wäre das der **26. April**.

Der „Point Computerspiel-Tip“ geht an jedem **Donnerstag** zwischen 18.00 und 20.00 Uhr an die Hörer von **SDR 3**.

Guter Rat muß nicht teuer sein – jedenfalls nicht **samstags** auf **WDR 5**, wenn von 10.45 bis 11.00 Uhr der „Ratgeber: Computer“ gesendet wird.

Die Sendereihe „Forschung aktuell“ im **Deutschlandfunk** bringt gleichfalls jeden **Samstag** von 16.30 bis 17.00 Uhr ein Computer-Special.

(Barbara Grohmann)

kleinanzeigen

Biete Hardware

Amiga 600 mit 2 Joysticks, Diskettenbox, 50 Disketten, Originalspiele, VHB 150 DM. Tel.: 07381/4726

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe aus Geldnöten: Amiga 1200 mit 20 MB Festplatte, ein halbes Jahr alt, 3 Orig.-Spiele (Ishar 3, Beneath a Steel Sky, Darkmere) für 400,- DM. Dringend! Carsten Bothe, Albert-Einstein-Str. 10, 06122 Halle/Saale

Verkaufe A500 1,8 MB, 85 MB HD, Turbokarte 2 MB/14 MHz, Monitor 1084 ST, 2 externe LW, Freezer ARMK3, Maus, 10 Originalspiele, 50 PD-Spiele, Beckertext 2, VB 1400,-. Sven Schmidt, Steinig 3, 97645 Ostheim

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Telefon: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200, 2 MB, zweites Laufwerk, Abdeckhaube, 2 Originalspiele, Workbench, Topzustand (3 Monate alt) für nur 600 DM. Verkauft außerdem Original-Videofilme. Liste gegen 1 DM Rückporto in Briefmarken anfordern. Biete auch AJ ab Ausgabe 1/91 bis 1/95 unter Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried, Tel.: 08374/9532

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A-500, 1 MB Erw., Maus, 4 Benutzerbücher + Red Baron (Original), Preis 299,-, Historyline 40,-, Space Hulk, Silent Serv. II, B-17 je 30,-. Tel.: 030/9224014

Verkaufe Amiga 1200 1/2 Jahr alt, 250 MB Festplatte, 2. Laufwerk, 4 Joysticks, 11 Originalspiele (Wing Commander, Gunship 2000 ...) VB 1200. Tel.: 08563/1229

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A500, A530 Turbo, 260 MN HD, 6

MB RAM, EUM 1491A, 1084S, Final Writer, Deluxe Paint, ca. 50 Vollpreis-Games. Preis VB, Tel.: 07351/28256

Verk. Amiga 500 mit 2 Joysticks, 1 MB, Mouse, Highscreen-Monitor, Ishar + Programmierbuch für 500 DM. Tel.: 02156/4207 (Fabian Holze)

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe A1200, 6 MB RAM, 420 MB Festplatte, A3 Drucker, Software u. Zeitschriften für 1400 DM. Andreas Schmidt, Ziolkowskiring 14, 19089 Dömnitz

Amiga 520 + Maus + Pad + 17 Orig.-Spiele, darunter: Siedler, Lothar Matt., Larry usw. 2 Diskettenboxen, Diskdoktor + 2 Arbeitsprogr. für nur 250 DM. Tel.: 07147/15168 (Andy)

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A500 + 1 MB Speicher, Maus, Flugzeug-Joy, Joy, TV-Adapter, 20 Orig.-Spiele wie Indy 4, Syndicate ..., Cheats, VHB 450,- DM. Tel.: 03591/490073 ab 16 Uhr

Verk. A 500, 4 MB RAM, 1 MB Chirram, Monitor, 210 MB Festplatte, Access X Controller, für CD-ROM, 3,5 + 5,25-Laufwerk, Trackball, KS2+1,3, Software und Zubehör, VB 1800, 02832/4528

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A500 mit 4 MB RAM und Kick 1.3 + 2.0, sowie div. Software, evtl. mit Drucker u. Monitor. Preis VS. Bitte schriftlich an: L. Rehork, Nordstr. 04, 02991 Laubusch

Hi! Verkauft noch fast unbenutzten Amiga 600 + Monitor, Maus, Umschaltplatine und Abdeckhaube für 500 DM. Tel.: 05121/56053 (Steffen)

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200, halbes Jahr, 210 MB HD, 2. Laufwerk, Overdrive und Software. Preis: 1250 DM. Tel.: 034782/22315

Verkaufe Amiga 500 inkl. Speichererweiterung, Philips Farbmonitor, 5 Originalspiele, ca. 50 Disks, eine Diskettenbox, Joystick und Maus für 500 DM. Tel.: 05139/4322

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Monitor 1084 S, Maus und viel Original-Software, Zeitschriften usw. VB 650 DM. Tel.: 03372/400408

Amiga 500 Plus, externe Floppy, Com.-Monitor, 150 Spiele, 20 Orig.-Games (z.B. Anstöß, Der Patrizier, Sensible Soccer uvm.) NP 2850,-, VK 1200,-. Alex Dangler, Dr.-Boecale-Str. 10, 42331 Parsberg

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A2000 + 1084 S + Turbo 25 MHz 2, 5 Chip + 8 MB RAM + 2 FP 110 MB 100 MB + SW-Scanner u. Graphic Tableau + Colourburst Video Engine + Disketten + Zubehör, VB 2600,-. Tel.: 05522/5958

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. CD32 mit Zubehör u. 4 Spielen (u.a. Microcosm, Rise of the Robots, Guardian) für 300 DM. Tel.: 0201/765609

Achtung, A1200er-Besitzer! Tausche Hardware! Biete: Turbokarte GVP A1230 Turbo+ (68ec 030, 40 MHz, FPU-Sockel, OMBRAM) neuwertig, 100% OK; zum Tausch gegen eine Speichererweiterung für A1200 mit 4 MB-SIMM-Modul(en) bestückt, ebenfalls 100% OK. Tel.: 07306/33182 nur Wochenende Fr-So!

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe A2000, 50 MB HD, 3 MB RAM, Farbmonitor, 20 Originalspiele (FIFA Soccer, Sim Earth, P. Quest 3), sehr viel Zubehör für VB 1500 DM. Tel.: 0221/7400493

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Amiga 500 (1 MB), Zubehör, VB 150 DM, Monitor 1085S VB 250

DM, ext. Festplatte mit Controller, (2 MB) Arbeitsspeicher, 210 MB für Amiga 500, VB 350 DM. Ralf Frischbier, Anger 15, 99189 Kuehnhausen

Verkaufe PC Komplettsystem! Tel.: 02624/6435

Verkaufe komplett Amiga 1200 HD mit Zweitlaufwerk und Modem und Drucker, dann noch ca. 30 Leerdisketten für VB 1200 DM. Tel.: 05571/6469

Verkaufe Courier 14400-Baud-Modem! NP 1500, für 500 DM. Tel.: 02624/6435

Verkaufe A1200 2 MB (1 1/2 Jahre alt) + Spiele z.B. Bundesliga Manager Hattrick, Indy 4, Monkey Island 1+2, Lothar Matthäus, Sim City, Sensible Soccer, VB 650,-. Stefan Walz, Bertholdweg 8, 72768 Reutlingen

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Verkaufe A 500, 1 MB RAM, KCS Power-PC-Board mit MS-DOS 4.01 (Test AM: sehr gut: 10.0 von 12.0), 105 MB Festplatte mit Controller, Mouse, Netzteil u. Bücher, NP: 2100 DM für 900 DM VHB. Interessenten verlangen unter 06027/2594 Alex.

Verkaufe Monitor! Telefon: 02624/6435

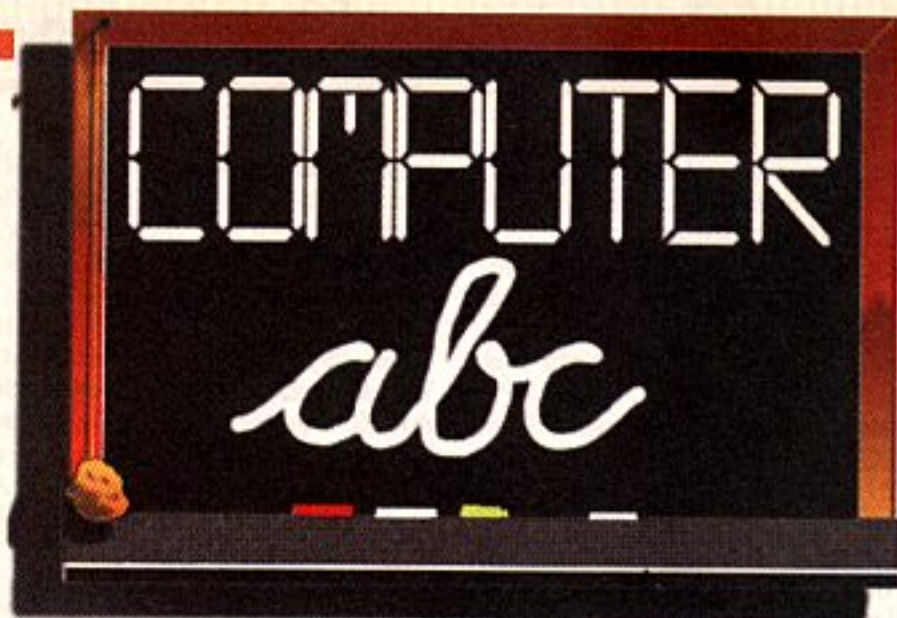
Verkaufe Amiga 500 mit 2,3 MB inkl. Originalen, Maus, Laufwerk und Tips und Tricks. Ruf an 05064/7953 (nach Sebastian verlangen ab 15 Uhr)

Verkaufe CD32 mit SX-1 Box, Tastatur, Disklaufwerk, Joystick, Joypad, Workbench, 2.1 Appetizer und 10 CD-Games für 800 DM VB. Tel.: 06655/73682

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

A500, Farbmonitor, 1 MB, 2. Laufwerk, Handbuch, 3 Originalgames + 5 weitere Spiele (PD, Coverdisks) + Leerdisketten, VB 650,-. Tel.: 06174/4292 oder 21360

STOP! A2000 aufgewertet ohne



Recompiler: nennt man ein Programm, das einen von einem Compiler (der wiederum ein Übersetzungsprogramm ist) erzeugten Maschinencode wieder in den ursprünglichen Text „zurückübersetzt“. So was ist immer dann nützlich, wenn der Programmierer gerade nicht auffindbar ist oder sein Original verschlampt hat. Freilich hat die maschinelle Rückübersetzung aufgrund der vielen ähnlich lautenden Anweisungen so ihre Tücken; rundum verlässliche Recompiler müssen schon wirklich ausgefuchst programmiert sein.

Recycling: Die umweltschonende Wiederaufbereitung von Gebrauchsgütern beschränkt sich nicht auf Buntglasflaschen, sondern macht auch vor dem Compi nicht halt. Problematisch ist hier nur, daß die Digi-Leiche aus den verschiedensten Rohstoffen besteht, die nicht so leicht zu trennen sind wie Euer Hausmüll. Von daher ist das Recycling auf diesem Gebiet ziemlich teuer, weshalb die meisten Hersteller ihre verlebten Produkte nur gegen mehr oder weniger Bares wieder zurücknehmen.

Redundanz: Mit diesem schicken Wort kann man sich prima wichtig machen, wenn es um Daten geht, die keinen wirklichen Informationsgehalt haben. Das könnten etwa Prüfsummen sein, mit denen der Computer ja quasi nur intern arbeitet.

Register: sind sozusagen die Schnittstellen (kommt gleich...) zwischen der Software und dem Hauptprozessor samt allen Zusatzchips – also

bestimmte Speicheradressen, über die die Hardware programmiert wird.

Rendering: ist derzeit groß in Mode. Gemeint sind Verfahren zur Erstellung von 3D-Optik jeder Art, etwa Raytracing-Grafiken, wo die Lichtbrechung im Verhältnis zum dargestellten Objekt berechnet wird. Also eine Domäne des Amigas – wenn man gerenderte Bilder hier dennoch eher selten findet, dann wegen des enormen Speicherbedarfs für diese enorm schicken Kunstwerke.

Reset: nennt man das Zurücksetzen des gesamten Computersystems während des Betriebs – also quasi ein Warmstart. Wir wissen, daß Ihr das wißt, aber nur so läßt sich der Unterschied zum Booten (ein Kaltstart) erklären.

resident: ist ein Programm, das sich im Hauptspeicher befindet. Es kann also nur dann ausgeführt werden, wenn es dort „residiert“.

Remark: steht in einem Programm vor jenen Teilen, die nicht ausgeführt werden sollen – z.B. weil es sich nur um Erläuterungen des Programmierers handelt.

Return: ist ein Steuerzeichen, das dem Computer sagt, daß ein Zeilen- bzw. Absatzende erreicht ist. In der Regel wird es mit der Enter-Taste ausgelöst, weshalb man sie selbst oft so bezeichnet.

Reverse Engineering: könnte man auch als schlichtes Abkupfern bezeichnen, denn dabei handelt es sich um den Versuch

eines Herstellers, Hard- oder Software einer anderen Firma zu kopieren. Dazu besorgt sich der Plagiator in spe erst mal ein Original des Objekts seiner Begierde, das er so lange zerpfückt, bis er es nachbauen kann. Daher kommt auch der Name für diese unschöne Arbeitsweise, denn anstatt ein Produkt zu entwickeln und dann auf den Markt zu bringen, wird es hier ja genau umgekehrt (also „reverse“) gemacht.

RGB: steht für die drei Grundfarben Rot, Grün und Blau. Daß ein RGB-Monitor dennoch sehr viel mehr Farben darstellen kann, liegt in der Natur der Sache – wie ein Maler kombinieren die Elektronenkanonen des Bildschirms die Pixels zu den programmierten Farbtönen.

RISC: steht für „Reduced Instruction Set Computer“ im Gegensatz zum auch vom Amiga-Prozessor verwendeten CISC („Complete Instruction Set Computer“) und meint eine Technologie, die u.a. Acorns Archimedes berühmt gemacht hat. Sie basiert auf einem Prozessor mit reduziertem Befehlssatz (der volle wird ohnehin nur selten genutzt...), der fest auf dem Chip „verdrahtet“ ist und daher seine Aufgaben besonders schnell abarbeiten kann. Das Programmieren wird so zwar nicht eben einfacher, trotzdem werden zukünftig wohl nur noch RISC-Chips produziert. Falls doch noch ein neuer Amiga kommt, gilt das natürlich auch für ihn...

ROM: heißt „Read Only Memory“ und bezeichnet damit sehr klar jenen Speicher, der nur gelesen, aber nicht beschrieben oder gelöscht werden kann (im Gegensatz zum RAM) – also etwa die Heimat von Betriebssystem und anderen grundlegenden Systemroutinen.

Routine: ist die Bezeichnung für einen abgeschlossenen Befehl oder Befehlssatz innerhalb eines Programms. Oft meint

man damit aber auch ein Unterprogramm.

RS 232 C: nennt sich eine Verbindung zwischen Computer und einem Peripheriegerät wie Maus oder Modem. Es handelt sich hierbei um eine serielle Schnittstelle, die im Gegensatz zu einer parallelen Schnittstelle die Daten Bit für Bit überträgt. Da die Leitung nicht abgeschirmt ist, sollte das Kabel nicht länger als 15 Meter sein. Andererseits: Wer braucht schon so ein langes Mauskabel?

Sampler: sind Geräte, mit denen man analoge Signale in digitale umwandelt, damit der Computer etwas mit ihnen anfangen kann. Am besten bekannt ist wohl der Sound-Sampler, mit dem Geräusche und Musik digital aufgezeichnet werden, was bei Computerspielen oder auch in der Dancefloor-Musik Verwendung findet.

Scanner: sind Geräte, um Bilder Punkt für Punkt einlesen und dann im Rechner weiterverarbeiten zu können.

Scart: ist eine Euro-Norm für Schnittstellen, die insbesondere im TV-, Video- und Audiobereich zu finden sind. So ein Scart-Stecker hat stets 21 Kontakte, daß Ihr's nur wißt!

Schnittstelle: nennt sich am Computer das, was man andernorts schlicht als Steckbuchse titulieren würde – also eine Verbindungsstelle zwischen Rechner und Peripherie (auch „Interface“ genannt). Es wird zwischen seriellen und parallelen Schnittstellen unterschieden, wobei erstere die Daten Bit für Bit durch eine Leitung hetzen, während bei letzterer (auch Centronics-Schnittstelle genannt) immer 8 Bits über 8 Leitungen auf die Reise gehen. Parallel geht's also flotter, dafür darf das Kabel dann aber auch nur bis zu fünf Meter lang sein. Als Software-Schnittstelle bezeichnet man schließlich noch kleine Hilfsprogis, die den Datenaustausch zwischen größeren Programmen regeln.



Scanner für alle Amiga

64 / 256 Graustufen Alfa Data	179,- / 299,-
262.000 Farben Alfa Data / Mustek	389,-

incl. Bildverarbeitungssoftware

Multiscanmonitore für A1200/4000

Acorn AKF 50 - strahlungsarm 15.6 - 38 kHz	645,-
stellt alle Auflösungen des Amiga dar -einschließlich PAL (15.6 kHz)	
Microvitec 1438 LR - strahlungsarm	645,-
Scandoubler für Amiga 2000 - 4000	289,-
Multiscanmonitore für Scandoubler 15" / 17"	ab 699,-

Amiga 1200 - 4000 Acorn Risc PC's

Amiga 1200	a.A.
Amiga 4000 030 - 040	a.A.
CD 32 incl. Software	319,-
Acorn Archimedes 3010 incl. Software	799,-
Acorn Risc PC incl. Software	2999,-

Grafikkarten / MPEG / JPEG

Picasso (RTG) 1MB / 2 MB	589,- / 689,-
Piccolo SD 64plus 2 MB / 4 MB	769,- / 879,-
Peggy Plus (MPEG-Decoder)	1349,-
VLab Motion (JPEG - Video)	1899,-

CD-ROM - Laufwerke incl. Controller u. Software

Overdrive CD Triple Speed incl. Controller für Amiga 600 / 1200	529,-
Tandem CD-ROM Triple Speed incl. Controller für Amiga 2/3/4000	429,-
Quadra Speed	Aufpreis 99,-

Drucker Treiber & Zubehör auf Anfrage

Citizen Druckertreiber (Printmanager)	49,-
Citizen ABC-Printer / 24 Nadeln	349,-
Citizen Swift 200 mono / Swift 200 Colour	399,- / 499,-
Canon BJC 600 und BJC 4000 Tintenstrahldr. Colour	769,-

weitere Drucker von Canon / Citizen / Epson / Hewlett Packard erfragen

Fax-Modems incl. Zulassung und Amiga DFÜ Software

14.400 Baud (BZT) - TKR / GVC	189,-
28.800 - V-Fast-Class (BZT) - GVC	399,-
USRobotics Sportster 28.800 V-Fast / V34 (BZT)	599,-
USRobotics Courier 28.800 V-Fast / V34 (BZT)	999,-

Speichererweiterungen / Turbokarten

Amiga 600 1.0 MB incl. Uhr / Akku	99,-
Amiga 1200 1.0 MB / 4.0 MB incl. Uhr / Akku	189,- / 389,-
Amiga 1200 4.0 MB / 28MHz 68020 CPU / Uhr / Akku	429,-
PS II SIMM 4.0 MB 289,- / 8MB 579,- / 16 MB 899,-	

Festplatten Festplattencontroller incl. RAM-Option bis 8 MB

Amiga 500/500plus incl. Controller	420 MB 479,- / 540 MB 539,-DM
Amiga 2/3/4000 incl. Controller	420 MB 459,- / 850 MB 699,-DM
Amiga 600/1200 2.5" 120 MB 349,- / 250 MB 429,- / 340 MB 559,-DM	
3.5" Festplatten 420 MB 299,- / 540 MB 339,- / 1.2 GB 699,-DM	




Verfügbarkeit bitte erfragen



Computer

Groß- und Versandhandel

Händleranfragen erwünscht

Heide 4

39261 Zerbst

Tel. 039 23-78 36 16

Tel./Fax 039 23-78 01 68

Mailbox 039 23-78 36 13

SPARSCHWEIN



MICROCOSM Amiga CD32 39,-

SUPERSTARDUST Amiga CD32 59,-

FLINK Amiga CD32 35,-

CD ROM für A1200 incl. MICROCOSM 485,-

CD32 + Master Blaster Bundle 570,-

= Oscar, Diggers, Tower Assault, Deep Core, Microcosm, Disposable Hero, Guardian + Zeitschrift CD32 Gamer

CD32 + Platform Panic Bundle 499,-

= Oscar, Diggers, Chuck Rock I+II, Bubba n Stix, Brian the Lion, Superfrog + Zeitschrift CD32 Gamer

CD32 + MOST WANTED Bundle 499,-

= Oscar, Diggers, Microcosm, Ultimate Body Blows, Lotus Trilogy, Simon the Sorcerer + Zeitschrift CD32 Gamer

Alle Bundles auch mit RGB Gerät + 45,-

Tastatur + Mouse für CD32 99,-

CD32 RGB Umbau incl. Scart Kabel 85,-

AMIGA CD32 Honeybee Pad 49,-

Zeitschrift CD32 Gamer incl. DEMO CD 19,-

CD32 Gamer DEMO CD Ausgabe 1-7 je 10,-

Über 100 CD32 GAMES am Lager ab 15,-

Tel. 0180 5346768 Fax. 0391 5419004

ohne zusätzliche Gebühren BTX SPARSCHWEIN #

BOX 05368 1548

Bequeme Abrechnung über Kreditkarte möglich!

E-Plus Handy, Telefon inkl. E-Plus Karte ab 250,-

Informationsmaterial anfordern unter 05331 72037

Blizzard 1230 III Turbo Boards ab 385,-

HDD 3.5" 540MB incl. Adapter für A1200 399,-

540MB HDD incl. Controller für A500/500+ 530,-

3.5" Festplattenadapter für A 600/1200 19,-

ALFA Power AT-Bus Controller A500 165,-

Alle Festplatten **READY TO RUN** mit vorinstalliertem Betriebssystem!

OS 3.1 KickRom + WB für A500/A2000 165,-

540MB HDD SCSI 2 IBM 475,-

720MB HDD SCSI 2 QUANTUM 505,-

CD-ROM TRIPLESPEED SCSI 2, intern ab 375,-

Commodore SCSI Controller 2091 110,-

Dpaint 4.5 + Amiwrite + N.Mannsell 90,-

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg

Alle Preislsg. in DM, zzgl. Fracht- u. Verpackungspausch. - Lieferung per NN - Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - Alfa Power, AMIGA, Blizzard, Commodore, Honeybee, IBM und QUANTUM sind eingetragene Warenzeichen.



ZEIT FÜR VERSÖHNUNG

**Fastenaktion für
Gerechtigkeit und Solidarität**

1. März - 16. April 1995

MISEREOR

556 Sparkasse Aachen

STROMMALUSFALL

Im Dezember erst stellten wir Euch einige Spiele-Ergänzungen vor – und ehe das Christkind noch richtig geschnallt hat, daß jetzt der Osterhase das Ruder übernimmt, stapeln sich schon wieder neue Abenteuermodule und Quellenbücher im Regal!



Offensichtlich wird es also Zeit für einen weiteren Rundumschlag, und ordentlich, wie wir nun mal sind (zu wirklich hohen Feiertagen wird sogar der Schreibtisch aufgeräumt!), beginnen wir ihn chronologisch korrekt in ferner Vergangenheit mit

EARTHDAWN: SPIELLEITERSET & NEBEL ÜBER DEM BLUTWALD

Das voratlantische Dämonen-Bekämpfungsrollenspiel von FASA/FanPro dürfte sich ja schon einen gewissen Bekanntheitsgrad erarbeitet haben und will nun gleich auf zwei neuen Supplements zum großen Erfolg reiten: Wichtigster Bestandteil der Dungeonmaster-Faltmappe ist die 60seitige Broschüre „Earthdawn für Spielleiter“, welche u.a. nützliche Tips zur heiklen Frage des Kräftegleichgewichts Helden/Monster in petto hat – schließlich flacht so mancher vielversprechende Spieleabend gegen Ende erkennbar ab, weil die Gegner übermächtig oder die Helden unbesiegbar geworden sind. Doch auch Sonderregeln, fertige NPCs oder Story-Vorschläge sind ja stets gern gesehen, ganz zu schweigen von der ebenfalls beiliegenden Earthdawn-Landkarte oder den gesammelten Tabellen auf der Innenseite des Faltkartons.

Im Blutwald-Nebel wartet demgegenüber auf 100 DIN-A4-Seiten ein schön schauriges Abenteuer, bei dem ein eigentlich



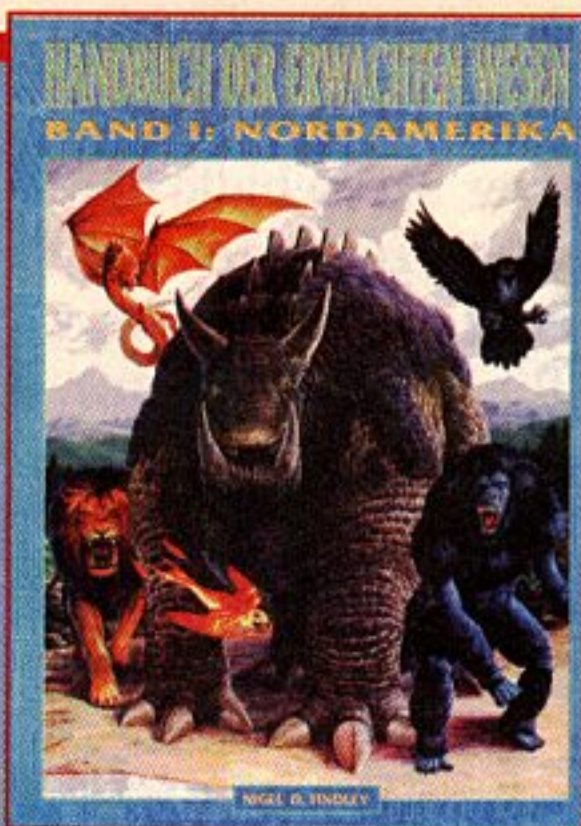
ganz leichter Job im Territorium der Blutelfen zum wahren Alptraum wird, als die Party über Verrat und Betrug zu stolpern beginnt...

SHADOWRUN: HANDBUCH DER ERWACHTEN WESEN (NORDAMERIKA)

Lange war's angekündigt, nun liegt das Monsterkompendium des legendären Cyberpunk-Fantasy-Rollis endlich vor. Nigel Findley (der übrigens auch zwei exzellente Shadowrun-Romane verfaßt hat) beschreibt hier auf 175 teils farbig illustrierten Seiten etwa 80 Schreckgestalten vom Aardwolf über das Riesenwildschwein bis hin zum Wodewosen, einem monströs mutierten Kapuzineräffchen. Als „erwachte Wesen“ werden bei Shadowrun bekanntlich all jene Bestien bezeichnet, die im Zuge der kurz nach dem Jahr 2000 einsetzenden magischen Renaissance entstanden sind, meist selbst ein bißchen Hokusfokus veranstalten können und in aller Regel ein äußerst unfreundliches Benehmen an den Tag legen. Der Zusatz im Titel deutet übrigens auf kommende Bücher zu anderen Gegenden hin – nicht daß Ihr meint, hierzulande wäre es auf freiem Feld gemütlicher!

BATTLETECH: MÄCHTE DER INNEREN SPHÄRE

Im Jahre des Herrn 3031 wollen wir unseren FASA/FanPro-Rundblick mit dem nach „Risiko“ wohl bekanntesten Militär-Strategical aller Zeiten beschließen. Als



Mächte der Inneren Sphäre sind hier die wichtigsten Nachfolger des zerbrochenen Weltraum-Imperiums zusammengefaßt, also Vereinigte Sonnen, Draconis-Kombinat usw... Diese auch als „Häuser“ bezeichneten Kleinstaaten haben ganz unterschiedliche Kulturen und Gesellschaftsformen entwickelt – wenngleich sie alle mehr oder weniger autokratisch regiert werden – und liefern sich heiße Grenzgefechte mit gigantischen Kampfmaschinen, den BattleMechs. Auf knapp 200 Seiten findet sich hier ein detaillierter und ziemlich kompletter BattleTech-Background, wer also seine künftigen Waffengänge am Brett mit realistischen Hintergrundinfos zu den jeweils beteiligten Kontrahenten spicken will, der liegt bei diesem Lexikon genau richtig.

VAMPIRE: CLANBUCH – BRUJAH

Zum guten Schluß noch eine schwarzweiß illustrierte, aber dennoch sehr edel ausge-

stattete Perle aus dem Hause White Wolf/Feder & Schwert. Schauer-Fans ist das packende Grusel-Rollenspiel um Vampire wider Willen sicher ein Begriff, allen anderen sei gesagt, daß man hier schon starke Nerven braucht – dafür aber mit enorm dichter Atmosphäre belohnt wird. Starke Nerven übrigens nicht zuletzt deshalb, weil es sich bei den hier verhandelten Brujah um eine besonders verrückte und gewalttätige Sippe der weitverzweigten Langzahn-Familie handelt. Doch unter ihnen finden sich nicht nur Staßpunkts und zerlumpte Rebellen, schon weil gerade bei den europäischen Brujah ein bedächtiges und vorsichtiges Auftreten in Mode ist. Denn die erste Regel für Bluttrinker lautet ja bekanntlich, daß niemand je erfahren darf, daß es Vampire wirklich gibt! Abgesehen von beschreibenden Kapiteln bietet der 60seitige Quellenband typische Modell-Brujah, von denen sich Spielercharaktere ableiten lassen und hat als Background für den Leiter noch einen „Who is Who“-Anhang zu berühmten Clanmitgliedern in petto.

ABGEBUCHT?

Wer die hier vorgestellten Bücher auf sein Heimatkonto buchen will, braucht mit etwas Glück noch nicht einmal sein Bankguthaben zu belasten – wozu verlosen wir schließlich traditionell unsere Rezi-Exemplare? Je nachdem, für welches Thema Ihr Euch interessiert, solltet Ihr uns dazu auf einem Postkärtchen zumindest eine der folgenden Fragen beantworten können: Wer spielte in der „Nosferatu“-Neuverfilmung von Werner Herzog die untote Hauptrolle? Wie lautet der Hausname der Liga freier Welten? Welche amerikanische Stadt ist die „Heimat“ von Shadowrun? Und welcher berühmte Fantasy-Barbar lebte ebenfalls in uralten Zeiten auf der Erde? Vergeßt Euren Absender nicht, guckt mal in der Ruhmeshalle vorbei (dort sind Gewinner verzeichnet, die letzten Monat mit „Zorn der Clanlords“ oder David Copperfield geantwortet haben), und merkt Euch nachstehende Anschrift – viel Glück! (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

	Spielleiterset & Blutwald	Erwachte Wesen	Innere Sphäre	Brujah
Spielmaterial	79%	81%	78%	83%
Spielregeln	82%	82%	84%	84%
Spielreiz	81%	85%	80%	85%
Schwierigkeit	Für Könner	Für Geübte	Für Könner	Für Geübte
Preise	29,- DM (Spielleiterset) 26,- DM (Blutwald)	39,- DM	49,- DM	25,- DM
Bezug	Fantasy Productions Postfach 1416 40674 Erkrath	Fan Pro	Fan Pro	Feder & Schwert Wasserwerkstr. 204 68309 Mannheim

COIN OP



Eben standen diese Arcade-Maschinen noch zur IMA in der Frankfurter Messehalle herum, schon haben wir sie (teils zu harten Vergleichskämpfen) auf unsere Testbühne gehievt – was sind wir doch für flinke Bürschchen...

VIRTUA FIGHTER 2 VS. TEKKEN



Diese beiden Polygonprügler zählten fraglos zu den Highlights der vergangenen Messe und müssen als richtungsweisend für die gesamte Arcade-Zunft gelten – ohne solchen 3D-Zauber, wie ihn Segas virtuelle Zweitklopper und seine Gegenspieler aus der Ecke von Namco/Sony auf den Screen bringen, wird in Zukunft wohl keine Spielhalle mehr auskommen wollen!

Sega ließ sich für die Fortsetzung des Bestsellers nicht lumpen und spendierte **Virtua Fighter 2** zwei ganz neue Kämpfer sowie neue Kampftechniken für die acht altgedienten Recken. Gegenüber dem Schlagabtausch vom letzten Jahr sind die Animationen und Zooms erkennbar schneller und geschmeidiger geworden, und das, obwohl nun alle Figuren und Hintergründe mit traumhaft schönem Texture-Mapping aufwarten! Da kann **Tekken** nicht ganz mithalten, auch wenn tolle Hintergründe wie ein Baseballfeld oder die Gebirgsketten Colorados das Auge erfreuen. Die acht Polygonfighter haben natürlich auch hier allerlei Schlagvarianten und Special Moves in petto, allerdings nicht in solcher Perfektion wie beim Konkurrenten. Aber wer neben seiner „Freundin“ noch die entsprechende Konsole sein eigen nennt, wird das alles bald auch daheim überprüfen können: Segas erste virtuelle Prügelei wurde ja bereits für den Saturn umgesetzt, und die Namco-Raufbolde entstanden auf der Basis von Sonys neuer CD-Konsole Playstation – es ist also mit einer originalgetreuen Umsetzung zu rechnen!



X-MEN

Die heldenhaften Mutanten aus den populären Marvel-Comics bzw. der bei RTL laufenden Zeichentrickserie kämpfen hier für Capcom um Hartgeld – und zwar jeweils Mann gegen Mann im Stil von „Street Fighter 2“. Der Spieler hat die Wahl zwischen zehn Charakteren, darunter nicht nur der scharfkrallige Wolverine, Cyclops mit dem bösen Blick oder die schwarze Wettergöttin Storm, sondern auch Unsympathen wie Magneto und Sentinel. Sie alle halten sich bezüglich ihrer Kampftechniken eng an ihre Comic-Vorbilder, was vor allem bei den Spezialattacken gut zur Geltung kommt. Darüber hinaus bestanden bisher selten derartig viele Kombinationsmöglichkeiten aus Bewegungen, Sprüngen und Schlägen wie hier! Inhaltlich stimmt der Spaß also, und äußerlich ist er vielleicht sogar noch eine Nummer größer: Es warten absolut phantastische Zeichentrick-Grafik, herrliche Animationen und bester Q-Sound. Wer noch nicht in die Spielhalle darf, sollte sein Klimpergeld also am besten ins Porto investieren und Capcom um eine Amiga-Umsetzung dieses Edelprüglers bitten!



VIRTUA COP

Nochmals Sega und wieder Polygone, diesmal aber im Dienste der Polizei bzw. einer technisch eindrucksvollen 3D-Ballerei im „Operation Index“-Stil. Bis zu zwei Spieler dürfen sich hier eine Plastikwumme krallen und damit in drei Stages auf Bösewichter zielen: Anfänger versuchen sich auf einem Lagergelände, Fortgeschrittene säubern eine Baustelle, und Profis verlustieren sich in einem Hochhaus der Marke „Stirb langsam“. Die Gangster sind meist an ihren Sonnenbrillen zu erkennen, sobald die Zielscheibe auftaucht, muß rechtzeitig abgedrückt werden. Das gilt auch für die vom Feind benutzten Handgranaten oder Äxte und natürlich erst recht für die besonders hart zu knackenden Obermotze – alles, was sich bewegt, aber keine Geisel ist, wird umgenietet. Dazu findet sich auch mal eine schicke Magnum, eine Schrotflinte oder eine MP, spielerisch ist der Automat also ein alter Hut und ethisch ein Desaster. Uns hat die Ballerei wegen der brillanten Optik aber trotzdem gefallen, mal sehen, wie die geplante CD-Version für den Saturn wird.



RALLY VS. ACE DRIVER

Zum guten Schluß lassen wir nochmals Sega gegen Namco antreten, allerdings etwas friedlicher, weil auf der Rennstrecke. Sega startet dabei im Toyota Cella bzw. einem Lancia Delta bei dem indirekten „Daytona“-Nachfolger Rally zu einer actionreichen Fahrt durch Wüste, Wald und Gebirge. Wie bei Ace Driver werden auch hier zwei Perspektiven geboten: einmal aus dem Cockpit heraus und dann noch aus dem Blickwinkel ei-



nes Verfolgerfahrzeugs. Was es zu sehen gibt, ist superschnelle Spitzengrafik, rasantes Zooming und geniales Texture-Mapping – was in Verbindung mit der Rüttelhydraulik und dem satt röhrenden Sound ein derart dynamisches Fahrerlebnis vermittelt, wie es selbst Michaels Maserati nicht besser könnte! Ein fast ebenso perfektes Fahrvergnügen wie Segas digitales Straßenwunder hat auch Namcos Doppelsitzer Ace Driver zu bie-

ten, nur daß hier die grafische Umgebung für die Boliden der Formel 1 nicht ganz so spektakulär ausgefallen ist. Dem Arcade-Schumi werden ein Anfänger-Modus mit vereinfachter und ein Experten-Modus mit realistischer Steuerung geboten, man darf wahlweise mit Schaltgetriebe oder Automatik fahren, und eine coole Hydraulik gibt's auch hier. Und auch diese beiden Arcade-Hits werden für den Saturn bzw. die Playstation 1:1 umgesetzt, wer also nicht bereits die ganze Knete in der Spielhalle verpulvert hat, kann schon mal mit dem Sparen anfangen... (Manual Semino)



JOKER SHOP



Nr. 100001

DAS SAMMLER-ANGEBOT:

Der komplette Amiga Joker Jahrgang 93 mitsamt einem schicken Sammelordner!
Für sagenhafte 50,- DM



Nr. 900005

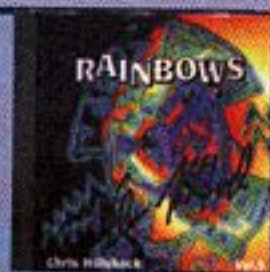
Disketten-Aufkleber – Jetzt im neuen Design! Noch praktischer mit großem, liniertem Schriftfeld, noch schöner, weil „ums Eck“ farbig bedruckt. Die coolen Sticker für Eure coolen 3,5" Scheiben!
Für selbstklebende DM 4,- pro Bogen (acht Stück)



Nr. 70001

Exklusiv-CDs – Wir bieten die neue und die ganz neue CD des Soundmagiers Chris Hülsbeck in handsignierten Sonderauflagen an: „Turrican“ und jetzt auch „Rainbows“, die es sonst nirgendwo zu kaufen gibt. Es warten 16 bzw. 19 Spitzentracks mit Top-Sounds und Bonus-Samples!

Für klangvolle DM 31,- pro CD



Nr. 70002

Joker-Bücher – Die größten Hits aus beiden Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: Inhaltlich aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem handsignierten Vorwort von Michael und auf Wunsch einer persönlichen Widmung Eures Lieblings-Redakteurs!

Bloß 39,80 DM pro Band (für Widmung bitte Vermerk mit Namen)



Nr. 900007

Joker-Telefonkarte – Von diesen Karten mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Joker-Jugendstilmotiv gibt es garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt; der Katalogwert beträgt ca. 80,- DM!

Für gut angelegte 29,- DM pro Karte

EFONKARTE 6 DM



Nr. 50003

Exklusiv-Edition – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's das Rollenspiel-Buch zu „Whale's Voyage“ samt Komplettlösung des beliebten Computerspiels. Und zwar vom Autor handsigniert!

Für leserliche 39,- DM pro Band



Nr. 500001

Cheat-Disks – Endlich sind sie da, die 3,5"-Scheiben mit Hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen! Hunderten von Games! Die besten Kniffe aus vier Jahren Know How längst vergriffene Ausgaben inklusive! Die ultimativen Lösungshilfen, jeweils für trickreiche DM 15,- pro Disk



Nr. 900009

Joker-Archiv – Diese editierbare Datenbank holt Euch alle Testergebnisse nach Suchkriterien auf den Screen, bietet als Bonus noch Preislisten und kommt auf zwei Disketten, die automatisch AGA erkennen, daher!

Für gut archivierte DM 15,-



Nr. 900004

Sammelordner – Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt – sieht einfach klasse aus! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-

Nr. 100000

Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den im Coupon aufgeführten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?

Fürs Übliche:

DM 7,- pro Heft



Nr. 300000

Horizontenerweiterung – Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!

Für die gewohnten DM 7,- pro Heft



Nr. 500002

Mousepad – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: Eine vierfarbig-bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager!

Für gut abgerollte DM 15,-



Nr. 200000/400000

Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo zudem die Hardware ausführlich vorgestellt wird!

Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft



Ich bezahle ☐ per Nachnahme ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 5,- (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 11/91 <input type="checkbox"/> 9/92 <input type="checkbox"/> 10/92 <input type="checkbox"/> 11/92 <input type="checkbox"/> 12/92 <input type="checkbox"/> 1/93 <input type="checkbox"/> 2/93 <input type="checkbox"/> 3/93 <input type="checkbox"/> 4/93 <input type="checkbox"/> 5/93 <input type="checkbox"/> 7/93 <input type="checkbox"/> 9/93 <input type="checkbox"/> 10/93 <input type="checkbox"/> 11/93 <input type="checkbox"/> 12/93 <input type="checkbox"/> 1/94 <input type="checkbox"/> 2/94 <input type="checkbox"/> 3/94 <input type="checkbox"/> 4/94 <input type="checkbox"/> 5/94 <input type="checkbox"/> 7/94 <input type="checkbox"/> 9/94 <input type="checkbox"/> 10/94 <input type="checkbox"/> 11/94 <input type="checkbox"/> 12/94 <input type="checkbox"/> 1/95 <input type="checkbox"/> 2/95 <input type="checkbox"/> 3/95
Name	100001	Sammlerangebot	<input type="checkbox"/> Alle AJ Hefte von 1993 & Sammelordner
	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Adventures <input type="checkbox"/> Strategie
Straße/Hausnr.	300000	PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/92 <input type="checkbox"/> 1/93 <input type="checkbox"/> 2/93 <input type="checkbox"/> 3/93 <input type="checkbox"/> 4/93 <input type="checkbox"/> 6/93 <input type="checkbox"/> 8/93 <input type="checkbox"/> 9/93 <input type="checkbox"/> 10/93 <input type="checkbox"/> 11/93 <input type="checkbox"/> 12/93 <input type="checkbox"/> 1/94 <input type="checkbox"/> 2/94 <input type="checkbox"/> 3/94 <input type="checkbox"/> 4/94 <input type="checkbox"/> 6/94 <input type="checkbox"/> 8/94 <input type="checkbox"/> 9/94 <input type="checkbox"/> 10/94 <input type="checkbox"/> 11/94 <input type="checkbox"/> 12/94 <input type="checkbox"/> 1/95 <input type="checkbox"/> 2/95 <input type="checkbox"/> 3/95 <input type="checkbox"/> 4/95
PLZ/Ort			
Datum/Unterschrift	400000	Megablast	<input type="checkbox"/> 1/92 <input type="checkbox"/> 4/93 <input type="checkbox"/> 1/94 <input type="checkbox"/> 2/94 <input type="checkbox"/> 3/94 <input type="checkbox"/> 4/94
	500001	Cheat Disk	<input type="checkbox"/> Nummer 1 <input type="checkbox"/> Nummer 2
	500002	Mousepads	<input type="checkbox"/> Stück
	50003	Whale's Voyage Rollenspielb.	<input type="checkbox"/> Stück
	70001	Hülsbeck Exklusiv-CD	<input type="checkbox"/> Turrigan <input type="checkbox"/> Rainbows
	70002	Joker Bücher	<input type="checkbox"/> Amiga Joker Hits <input type="checkbox"/> PC Joker Hits
	900004	Joker Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück
	900005	Disksticker	<input type="checkbox"/> Bögen à 8 Stück
	900007	Joker-Telefonkarten	<input type="checkbox"/> Stück
	900009	Amiga Joker Archiv	<input type="checkbox"/>

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
JOKER SHOP
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

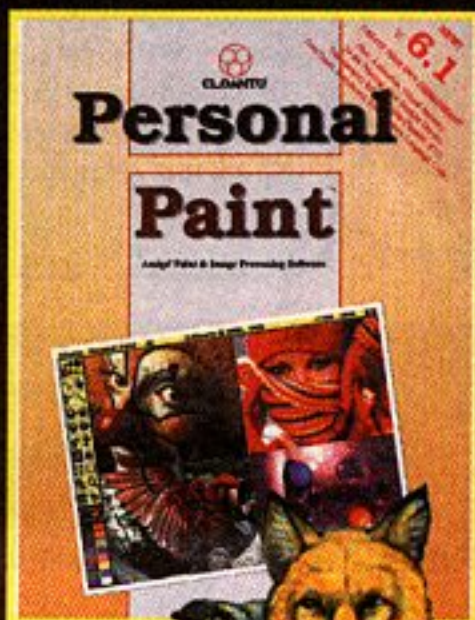
WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT – KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

Ab 28. April ist Joker wieder Trumpf!

Der Joker sticht alles – mit knallharten Tests, topaktuellen Previews, kompetenten Specials, tollen Preisausschreiben, einem riesigen Lösungsteil und dem multimedialen Heft im Heft namens **AMIGA CD-JOKER**. Das ist jetzt seit bald sechs Jahren so, und daran wird sich selbstredend auch mit der nächsten Ausgabe nichts ändern! Aber vielleicht wollt Ihr uns ja schon vorab ein wenig in die Karten gucken, um zu sehen, welches Blatt wir im Mai in der Hand halten?

Bitte sehr: Auf Abenteurer warten die tierischen **ERBEN DER ERDE** und das abgedrehte **FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN**, Aktionisten dürfen sich auf den Hüpfen **LOLLYPOP** und den Kampfzoo aus **PAWS OF FURY** freuen, für Sportler starten wir endlich das **MEGARACE**, und Wirtschaftsstrategen können bei **DER REEDER** anheuern. Noch mehr Spiele-Neuerscheinungen werden in der **MESSENACHLESSE: ECTS LONDON '95** zu finden sein, während wir den Künstlern unter Euch neues Handwerkszeug vorstellen – in dem großen **VERGLEICHSTEST: D-PAINT V & BRILLIANCE 2.0 & PERSONAL PAINT 6.1**.

Wer also bestens informiert und gut unterhalten sein will, der kommt ab 28. April zum Kiosk oder bringt noch heute seinen Abo-Coupon zur Post. Bei der zweiten Methode gibt's das Heft übrigens schneller, preiswerter und mitsamt einer starken Prämie!



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Cosmos
Kunkelstr. 125
41063 Mönchengladbach
Tel.: 02161/92740

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel.: 0221/9486100

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS

Arktis	19,21	Media Team	83
Bachler	83	Megasoft	25
Bergler	93,101	Micronik	39
Call + Play	101	Mirox	28
Computer Center	15	Pawlowski	119
Cross	34,35	Quick Soft	6
DCE Computer Service	31	Schneider	27
F.I.S.T.	6	Softsale	47
Fun + Action	120	Software 2000	11
H.E.P. Electronic	6	Sparschwein	111
HK Computer	79	Universum	2
HP Computer	111	Weiß	101
Joker Verlag	26,51,71,82,87,95,103	Wial	89
Joysoft	23		
Mallander	8,9	Poster:	Software 2000
Media Point	29	Poster:	Team 17